1989年9月14日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行) 第4巻第18号通巻79号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ファミコン必勝本

POWER UP!! HIPPON

Vol. 18
1989.9.14
260 税込 YEN



●特集／気になる情報100人に聞きました！

スーパーファミコン

完全必勝法を大公開！

激闘プロレス

●役に立ちます！永久保存企画新連載開始!!

全ゲームソフトリスト

●最新ゲームの情報はやわかりコーナー

HOT GAME SCANNER

ツインビー3／中華大仙／ウルティマ・聖者への道
アイドル八犬伝／悪魔の招待状／マルサの女

新しい魔法の呪文を大公開!!

ドラゴンクエストIV 最新情報

●読み切り近未来予測シミュレーション小説!!

「スーパーファミコン発売、その後…」

●ゲームより楽しいことって何？超おもしろエッセイ!!

ワープロと遊ぶ

●さらに充実！これさえあれば事情通!!

PCエンジン・クラブ
セガメガドライブ・クラブ
ゲームボーイ・クラブ

●大好評連載中!!

バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会
ドラゴンクエストIVジャーナル

悶絶！コラムランド

新装開店!!
怪物博物館／ホラーは踊る／パズル天国
亀松・みそのハードディズナイト
初級COM用語入門講座



コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号



ツインビー3。
ルールは簡単、中身は過激。
ゾクゾク登場。
限度を知らないオカシサです。
ティングだぃ。
FESPIC
KOBE'89
うおーっ
ツインビー3
ポコポコ大魔王
TM
©KONAMI 1989
<北陸地区>025-229-1141 <九州地区>福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン必勝本
Vol.18
1989年9月14日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知波英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

永久保存版
GAME SOFT REFILL
全マシン、全メーカー、全ソフトを完全網羅!!



COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ゲーム別さくいん



ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

ECONOMICS

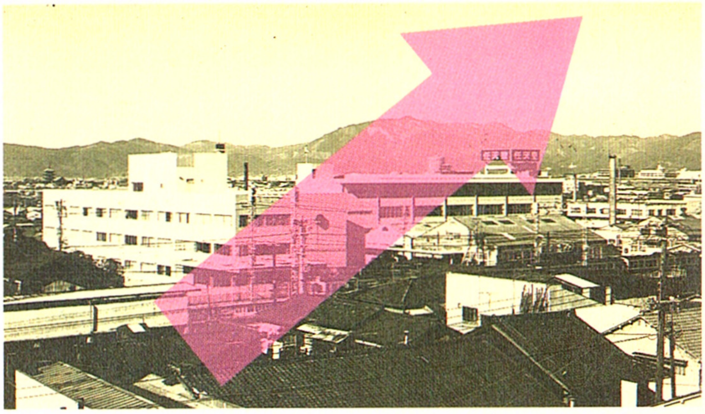
ゲーム情報と株式

●8月の株価好調、任天堂効果の呼び声も。

任天堂、コナミ、ナムコ、セガ……といえばゲームメーカーの中で大手中の大手といえるメーカーだけど、メーカーであるということ以外に共通点があるということは知っているかな？ それは各社ともに自社の株式を上場していることなのだ。

一言で株、株といわれているが、それらの株はほとんどの場合、上場されている株式のことを指す。上場されるには業績や資本金などの面でかなり厳しい制限がある。上場された株式は証券会社を通して売り買いされる。この売り買いされるための情報材料に重要な意味がある。ひとつの会社にとって業績を伸ばすようなよい材料があれば、株は買われ、株価も上がっていくだろうし、不利になる材料が出てくれば、業績が落ちることが懸念されて株は売られる。もちろん株価も下がる。

つまり、株価に大きな動きがある時は会社にとって何らかの大きな変化があると考えられるのだ。

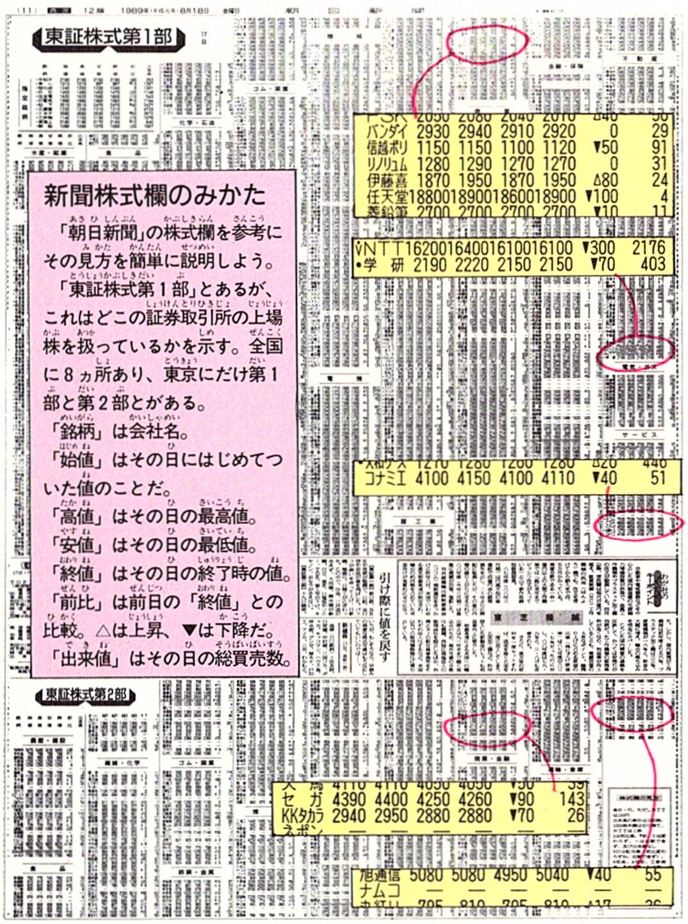


その具体例が8月に発表された任天堂の5割無償償還だ。詳しい説明は省くが、要するに任天堂の株主にとって有利となる情報が発表されたのだ。その途端、任天堂の株は一気に上がり、13000円台だったのが18000円台まで上がってしまったのだ。そして任天堂の関連株としてコナミ、セガ、ナムコの株価も軒並み上がるという現象を引き起こした。これを任天堂効果と呼んでいる。

これらの株価変動は以後もじゅうぶんに考えられる。例えばスーパーファミコンが大ヒットしそうだ、という情報があれば任天堂株は再び上がるだろう。ナムコが新しいことをやりそうだということになれば株価も上がるはず。何も新作情報だけが情報じゃないのだ。

さて、それらの株価の情報をつかむにはどうしたらいいのかな。とても簡単だ。左の図は「朝日新聞」の朝刊〝商況〟面にある株式欄だ（東京証券取引所のもの）。細かい数字がビッシリと並んでいるが、その中の決まった場所に前日の株価や高値、安値などの数字が掲載されているのだ。毎日見ていくと、突然株価が大きく動いている日があったりするワケで、そんな時は何らかの情報の動きがあったりする。

ゲーム業界の情報はこんなところからも得ることができるのだ。



新聞株式欄のみかた

「朝日新聞」の株式欄を参考にその見方を簡単に説明しよう。

「東証株式第1部」とあるが、これはどこの証券取引所の上場株を扱っているかを示す。全国に8ヵ所あり、東京にだけ第1部と第2部とがある。

「銘柄」は会社名。

「始値」はその日にはじめてついた値のことだ。

「高値」はその日の最高値。

「安値」はその日の最低値。

「終値」はその日の終了時の値。

「前比」は前日の「終値」との比較。△は上昇、▼は下降だ。

「出来値」はその日の総買売数。

上場ソフトメーカー一覧

任天堂	設立1947年11月　株式上場年1962年1月　資本金100億6500万円 上場取引市場　東京、大阪、京都　8／17現在18900円　諸工業項
コナミ工業	設立1973年3月　株式上場年1984年10月　資本金80億9600万円 上場取引市場　東京、大阪　8／17現在4110円　サービス項
セガエンタープライゼス	設立1960年6月　株式上場年1988年4月　資本金148億2700万円 上場取引市場　東京第2部　8／17現在4260円　輸送・精密項
ナムコ	設立1955年6月　株式上場年1988年1月　資本金55億5000万円 上場取引市場　東京第2部　8／17現在1880円　ガス・サービス項
バンダイ	設立1950年7月　株式上場年1986年1月　資本金121億3800万円 上場取引市場　東京　8／17現在2920円　諸工業項
学研	設立1947年3月　株式上場年1982年8月　資本金57億6000万円 上場取引市場　東京　8／17現在2150円　運輸・通信項
タカラ	設立1959年6月　株式上場年1986年2月　資本金77億400万円 上場取引市場　東京第2部　8／17現在2880円　輸送・精密項

セガ、ブラジル進出

WORLD

●マスターシステムを8月下旬から販売。

セガ・メガドライブの１代前のハード「セガ・マスターシステム」が中南米のブラジルで製造、販売されることになった。日本から直接輸出されるのではなく、ブラジルの最大手電子おもちゃメーカー、テック・トイ社の工場にて生産され、同社からの発売となる。

アメリカの影に隠れて中南米の市場がどうなっているのか、よくわからなかったが、ブラジルでは既にアメリカのアタリ社の家庭用ゲーム機、ＡＴＡＲＩ2600が発売されており、総販売台数は120万台にも達しているとのこと。それだけの市場規模があれば、という判断の元に「マスターシステム」の参入が決定したようだ。ちなみにブラジルの総人口は１億4000万人、主要ターゲットである10～14才の男性人口は800万人にのぼるとのことだ。

↓マスターシステム用ソフト『阿修羅』



ハードの定価は150ドル、ソフトの定価は40～50ドル（いずれもアメリカドル）に設定されており、ソフトのタイトル数は年内に30タイトル、来年中に100タイトルを予定している。発売当初のソフトは『サンダーブレード』や『アフターバーナー』などの業務用からの移植が中心になるようだ。これまで日本とアメリカで発売されたタイトルのほとんどがブラジルでも発売されることになるのだろう。

なお、発売時期は８月下旬、年内の販売目標台数は15万台となっている。

おそらくＮＥＳ（アメリカのファミコン）は参入してこないと思われるブラジル市場で、「マスターシステム」はどれほど活躍できるのか、興味深く見守りたいものだ。

「ゲーム批判」批判

OPINION

●連日の報道にゲームするのが後めたい君に。

この８月に逮捕された連続幼女誘拐殺人犯、宮崎勤容疑者の引き起こした事件の反響は本誌読者の間でも大きかった。その大半が宮崎容疑者がロリコン雑誌の愛読者であり、アニメファンであることを一般メディアが叩いて、排斥しようとする方向に対しての反発だった。大阪府　山口哲行君（16）は「人間の感情なんてそんな単純にはできてない。異常になった原因がアニメなどにあるだなんて、単純に割り切ろうとするからアニメにしろゲームにしろ後ろ暗い先入観が消えないんだ（編集部注：要約）」

まったくその通りであると思う。山口君は本誌16号のＮＥＷＳページに載った「犯罪とゲームは無縁だ」と宮崎容疑者の起こした事件の記事を読んで意見を送ってきてくれたのだが、私たち編集部一同も一般メディアにおけるゲームの扱われ方には怒りを感じるものが少なくない。その一例を紹介しよう。読売新聞８月17日付に掲載された「論点　幼女殺人の病理(上)」なる文章だ。筆者は慶応大助教授、小此木啓吾氏。彼によると「高度の人間代理のお相手機能を備えたテレビ、ビデオ、ビデオゲームは現代の若者の孤独を満たしてくれる。その幻想の世界は肥大するほど、抜け出せなくなる危険をはらんでいる。われわれはテレビゲームやビデオにふける青少年がその幻想の世界から現実に随時立ち戻る能力をどうやって身につけるかを考えなければならない（編集部注：原文の用語と要旨を損なわないように要約した）」

私たちは現実逃避のためにゲームをしているのではない。エンターティメントとして純粋に楽しんでいるだけなのだ。そして、ゲームから得た情報は友達とのコミュニケーションのために使われる。決して自分の孤独を癒やすためにゲームが存在するのではない。

小此木氏をはじめ、一般メディアのゲーム批判にはその点が抜けているのを私たちは決して見逃さない。

人がおもしろくする

PEOPLE

●スターゲームデザイナーの新コンビ盛んに。

日本ではまだ有名・人気ゲームデザイナーが少ないといわれている。歴史が浅い、層が薄い、モノマネばかりが上手でオリジナリティがない、ソフトメーカーの影に個人名は埋もれ"作者"としてアピールする場もない…とその理由はいろいろ挙げられる。

そんな壁を乗り越えて、活躍を続けるスターゲームデザイナーたちの間で、近ごろ新しい連携プレーが目立つ。

たとえば「チュンソフト」のスーパーファミコン用のソフトの一部は、中村光一氏とともに、遠藤雅伸氏が開発にたずさわるという。両氏の顔合わせもさることながら、既存のソフトメーカーのルートを通らずに制作・販売が行われる点も目新しい。注目の２人組、といえそうだ。



↑『いただきストリート』の開発中画面

２人組といえば、『いただきストリート』（アスキー）を開発してるのは堀井雄二氏（企画・シナリオ）と遠藤雅伸氏（プログラム）。かつてアスキーでは『オホーツクに消ゆ』と『ウィザードリィ』で個別に活動していた２人だが、

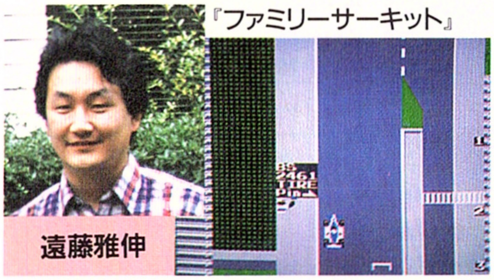
「ぼくと堀井さんというよりは、アスキーさんを通してゲームスタジオとアーマープロジェクトの会社単位のおつき合いです」と遠藤氏はクールに語るが、２人の個性はやがて発売される作品が何よりも示してくれるはずだ。

また中村氏近辺には、任天堂のある開発チームと共同で新しいゲームを製作しているとのニュースもある。

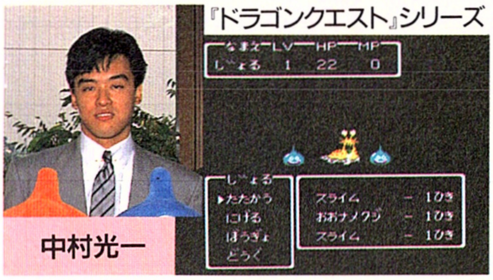
これからのゲームは、今改めて"個人のパワー"を求めているのだろうか？



1954年・兵庫県出身。漫画原作者・ライターを経て、『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』などのアドベンチャーゲームのシナリオ、また『ドラクエⅠ～Ⅳ』ではゲームシステムを含めてのゲームデザインを行う。国産ＲＰＧの生みの親的存在である。



1959年・東京都出身。『ゼビウス』の作者であることはつとに有名。'85年、ナムコから独立後(株)「ゲームスタジオ」を設立。『Ｚガンダム』『ファミリーサーキット』『カイの冒険』『ケルナグール』のゲームデザイン、『ウィザードリィⅠ・Ⅱ』の移植等を手がけた。



1964年・香川県出身。高校時代にエニックス主催のプログラムコンテストに応募。「ドアドア」で優秀プログラム賞を獲得し、一躍スタープログラマーになる。'84年に(株)「チュンソフト」を設立。『ポートピア連続殺人事件』『ドラクエⅠ～Ⅳ』のプログラムを担当した。



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.17のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	563	超人気ＲＰＧ、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年１月、４ＭＢバックアップ、　¥8500
2	6	↑	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	102	パソコン版ＲＰＧとして世界的ヒットとなったウルティマシリーズから"Ⅳ"をファミコンに移植
3	12	↑	ドラゴンボール3	バンダイ	90	人気キャラクターのシリーズ第３弾。２の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活
4	2	↓	MOTHER	任天堂	84	糸井重里監修のＲＰＧ。今までにない世界設定、ストーリー、それに言葉のはしばしが人気ね
5	11	↑	テトリス	BPS	62	発売後半年はとっくに過ぎてるのに大人気。わかりやすいから、ハマリやすいパズルアクション
6	8	↑	レーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	55	ミニ四駆のレースシミュレーションを取り入れたボードタイプのゲーム。４人同時プレイ可能
7	15	↑	ツインビー3	コナミ	50	コミカルなシューティングゲームとして人気の高いツインビーシリーズの最新作
8	3	↓	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	49	'88の改良版。確かによくなった。「やっぱりファミスタ」と固く信じるファンに支えられてます
9	20	↑	武田信玄2	ホットビィ	47	親子２世代で戦国の世を生き抜く、ちょっとスケールが大きくなったシミュレーションゲーム
10	18	↑	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	46	全国版と同じ時代を違う視点でシミュレートする。「三国志」的武将の使い方をするＳＬＧ

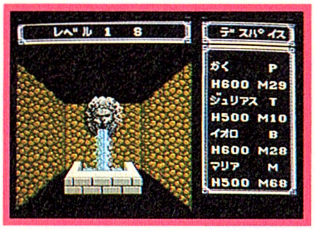
順位	前回	タイトル	メーカー
11	23	激闘プロレス!!	テクモ
12	ー	SDガンダム2	バンダイ
13	9	ロボコップ	データイースト
14	7	コズミックウォーズ	コナミ
15	16	イースⅡ	ビクター音楽産業
16	4	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
17	21	マハラジャ	サン電子
18	ー	マイト&マジック	学研
19	5	ケルナグール	ナムコ
20	ー	ウィザードリィⅢ	アスキー
21	24	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
22	ー	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
23	19	甲子園	ケイアミューズメントリース
24	27	ウィザードリィⅡ	アスキー
25	28	双截龍Ⅱ	テクノスジャパン
26	ー	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン
27	13	北斗の拳3	東映動画
28	ー	中華大仙	タイトー
29	ー	サンダーバード	パックインビデオ
30	30	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ

●ウルティマ順調な伸び

さて夏の終わりとともにMOTHERも一段落、前号とは大きな動きが見られます。不動の「ドラクエⅣ」に続いて2位につけたのはＲＰＧの定番「ウルティマ・聖者への道」。前作よりもさらに深みをました内容、グラフィックの充実に期待が高まっています。3位にはキャラクターの強さで「ドラゴンボール３」。なんとテトリスが５位に出現！コナミの２作もじわじわと上昇。「激闘プロレス」も伸びそうです。バージョンアップしたこのコーナー、さて次号の結果は？



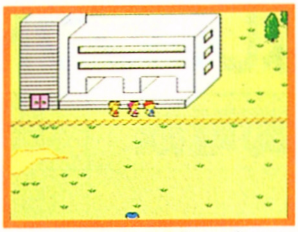
↑細かいシステムについて次第に明かされつつある「ドラクエⅣ」。強いです



↑急上昇して、２位につけた「ウルティマ」。さすがはパソコンＲＰＧの名作！

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑電車に乗ってるのを見てて酔っぱらった、なんて人もいる「マザー」

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	3	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
2	1	MOTHER	任天堂
3	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
4	ー	ワギャンランド	ナムコ
5	10	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
6	4	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
7	6	新・燃えろプロ野球	ジャレコ
8	ー	スプラッターハウス	ナムコ
9	ー	美味しんぼ	バンダイ
10	5	ケルナグール	ナムコ

●似たものゲームの対決

●「ファミスタ'89～」と「MOTHER」はハイレベルなトップ争いの末、今回は「ファミスタ」に軍配。「マリオ3」と「ワギャンランド」のロングセラーアクションゲームの対決は「マリオ3」の勝ち。



↑毎年、その名を年間チャートにまで残す「ファミスタ」。人気者です



↑とてつもなく長い息の「マリオ3」。名作である過去のマリオをも超えたか!?

「スーパーチャイニーズ2」と「ケルナグール」のRPG的格闘技同志は「スーパーチャイニーズ2」が上位に。「究極ハリキリ～」は「新・燃えプロ」をわずかに押さえ…と、まあそんな結果。類似ゲームがけっこう直接ぶつかりました。初登場は「スプラッターハウス」と「美味しんぼ」でしたが、8・9位で伸び悩み。ところで、発売（'88年10月）以来、トップ10からはずれたことのない化け物、「マリオ3」の発売総本数は現在235万本に。「スーパーマリオ」「ドラクエIII」につづいて史上3位。



↑アーケード版のフンイキからがらっとイメチェン。可愛いジェイソンに

●おもちゃ店で、ふだんお客さんの声をじかに聞いている店員さんに、売り上げランキングだけではわからない部分についてインタヴューしてみた。

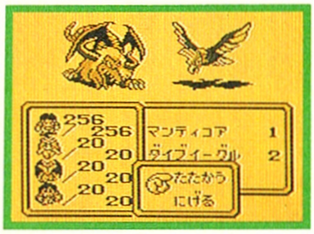
「『マザー』と『ファミスタ'89』の2本が、今は1番人気ですね。現在『マザー』が調子いいけど、2、3日後に『ファミスタ』を入荷すれば逆転するかも…って具合です。『ファミスタ』以外の野球は今いち、パッとしない印象がありますね。『テトリス』と『ワギャンランド』は今、品切れなんですが、入れば売れるタイプだといえます。

売り上げの大黒柱として、今現在私たちが考えているのは、『マザー』、『ファミスタ'89』、『スーパーマリオ3』、そして『スプラッターハウス』の4本です。これらのゲームはお客様からの問い合わせも多く、事実、よく売れますからね。『スプラッターハウス』の今後に期待したいです。他にも『燃える！お兄さん』、『名門！第三野球部』、『ケルナグール』も人気が高いゲームだといえますね。」（伊勢丹・玩具売場・塩崎さん）

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	ー	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	ー	テトリス	任天堂
3	ー	ドラキュラ伝説	コナミ
4	ー	ミッキーマウス	ケムコ
5	ー	倉庫番	ポニーキャニオン



↑モノホンに期待されるゲームボーイ初のRPGはバッテリーバックアップ付き

●初のRPG、No.1に！

●ゲームボーイ初のRPGとして、発表直後から注目を集めていた「魔界塔士SA・GA」がやはりNo.1に輝きました。「ファイナルファンタジー」のゲームボーイ版ともいえるこの作品、発売が待たれます。発売後のソフトでは品不足もあってか「テトリス」が相変らずの人気です。話題性という点では「ドラキュラ伝説」の動きも期待大ですね。

～読者の声～

●本紙では「MOTHER」はサンクスギビングまでしか書いていませんでしたが、8月11日のPM11:30頃めでたく？終了しました。特に解き急いだわけではありませんが、終わってエンディングの時には、いっしょにやっていた姉と2人でうるうるといった感じでした。久しぶりに感動してノスタルジーにひたれるゲームでした。でもやっているともの悲しい思いがこみ上げてきて、いずれは訪れるマジカントとの別れなどを考えるととても寂しかった。早く「MOTHER 2」がやりたいです。（宮城県・クイーンマリー）

●「MOTHER」をクリアしました。でかいこといってるワリには、大したゲームじゃありませんでした。謎が全く解明されてないし、ポイントをクリアしていくだけで終わってしまった。よかったと言えるところはナナメ歩きできるのと、電車ですね。（岡山県・中田富美子）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.17のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	解説
1	ー	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	100	4人まで参加可能の双六。一定期間内に、一番儲けた人が勝ち。カードが追加された。
2	ー	オーダイン	ナムコ	80	2P同時プレイ可能のシューティング。回転とハデなパワーアップ、2P同時プレイがウリ。
3	ー	ガンヘッド	ハドソン	31	パワーアップシューティングの最高峰。どハデなパワーアップが、最高に気持ちいい!
4	ー	ダブルダンジョン	メサイヤ	30	22本のシナリオと2P同時プレイが楽しい、3D迷宮探索タイプのリアルタイムRPG。
5	ー	源平討魔伝	ナムコ	25	ゲーセンで大ヒットした、チャンバラアクション。あの動きを、どこまで移植できるか!?
6	ー	サイドアーム	NECアベニュー	21	ムズさで定評のあるカプコンのシューティングを、アベニューがカンペキに移植!? 手強い。
7	ー	シティハンター	サン電子	20	拳銃片手のアクションゲーム。4本のシナリオを持つ、本格的アクションアドベンチャーだ。
8	ー	パワーリーグII	ハドソン	16	視点が変わり、モードが増え、バージョンアップしたパワーリーグ。野球ゲームの定番だ。
9	ー	パックランド	ナムコ	15	往年の名作アクション。かわいいキャラ、フリーコンティニュー、隠しコマンド、完璧だね。
10	ー	モンスターレア	ハドソン	14	2P同時プレイ可のシューティング。CDならではのサウンドと全14面の長丁場!

●がんばれオリジナルっ!

今号から登場の〝エンジン版TOP10〟、興味津々でデータをチェックした。なんと、10本の内、オリジナルは「ガンヘッド」「ダブルダンジョン」「シティハンター」「パワーリーグII」の4本☆ 上位の「桃鉄」はファミコンの実績、「オーダイン」「源平討魔伝」はゲーセンの実績、かな? 確かに移植モノは安心して買えるけどね。

注目は「シティハンター」だろう。原作&アニメ人気で、どこまで上がってくるか? まだランク外だけど「バリバリ伝説」や「弁慶外伝」にも注目しておきたいね。



↑ファミコン版で人気を得た「桃太郎電鉄」のバージョンアップ的作品

VOICE

今回は「PCエンジンTOP10」第1回目なので、PCエンジンといえばNEC。NECといえばNECアベニューということで、7月に発売した『サイドアーム』が今回6位にランクインしたNECアベニューのディレクター、松田氏に今回のランクインについて語ってもらった。

「6位にランキングされ、まずはありがとうございました。この『サイドアーム』は難易度は高いけど、ねばり強くプレイすれば必ずクリアできるPCエンジンファンなら間違いなく楽しめるシューティングゲームですのでプレイしたことのない人はヨロシク。また今月発売される『獣王記』よりマルチメディア構想が始まるので注目していて下さいね」

と宣伝に余念がない松田氏だった。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	ー	大魔界村	セガ
2	ー	孔雀王II	セガ
3	ー	ソーサリアン	セガ
4	ー	スーパーハイドライド	アスミック
5	ー	テトリス	セガ



↑アーケード版での実績をひっさげて堂々たる登場の「大魔界村」

●大魔界村が席巻!

やはり「大魔界村」は強いですね。ネームバリューの高さもさることながら、ゲーム自体の完成度の高さも人気の要因のひとつでしょうね。3、4位にパソコンからの移植が並んでいますが、中でも「ソーサリアン」はこれから順位を上げてきそうです。5位の「テトリス」は発売未定ながらチャートイン。なんとか発売してほしいものです。

VOICE



↑ランキング2位の「孔雀王II」。ハードアクション

←「スーパーハイドライド」。パソコン移植もの

PCエンジン同様に、メガドライブ発売元であるセガの飯田さんにインタビューを行いました。

「今まで自社ソフトのみで突っ走ってきましたが、サードパーティであるアスミックさんの作品が期待されているのはウレシく思います。また、「テトリス」は発売が遅れ、皆様に対して申しわけないです。」

PERSONAL COMPUTER TOP 10

パソコンゲーム売れ筋トップ10

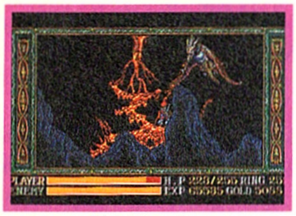
	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	WONDERERS FROM Y'S	日本ファルコム	PC-9800、8800
2	—	ジェノサイド	ズーム	X68000
3	5	テトリス	B.P.S	PC-9800、8800シリーズ
4	1	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800シリーズ
5	—	南海の死闘	アートディンク	PC-9800シリーズ
6	—	アンデッドライン	T&Eソフト	MSX2
7	8	ラストハルマゲドンCDスペシャル	ブレイングレイ	PC-9800、8800
8	—	クリムゾンII	クリスタルソフト	MSX2
9	—	神の街	スタジオパンサー	PC-8800シリーズ
10	—	D.C.コネクションJ.B.ハロルドIII	リバーヒルソフト	PC-8800、MSX2

●日本ファルコム強し！

日本ファルコムの新作「ワンダラーズ・フロム・イース」が初登場でいきなり第1位を獲得しました。そして第2位。これも初登場のソフトです。ズームの「ジェノサイド」。このズームというソフトハウスは、話によるとX68000用ソフトを創るために設立されたとか。そのためか気合いの入り方はハンパじゃありません。美しいビジュアルと迫力のサウンドによるロボットアクション――68ユーザーは要チェックですね。これからの活躍が期待されます。第3位はBPSの「テトリス」。アーケード版の人気が反映されているようです。パソコン版の「フラッシュポイント」が発売されるといいのですが……。さて、それでは今号の注目ソフト。やはりスタジオパンサーの「神の街」でしょう。美しいグラフィックのAVGですが何よりのウリは「CDシングル付き」の点。いやー、思い切った試みですねえ。



↑視点が上から横にチェンジした、「イース」シリーズの最新作



↑さっすが人気者！ 初チャートインにしてトップとは…

●これこそアクションRPGだ

「ワンダラーズ・フロム・イース」はファミコン版でも大人気だったイースシリーズの最新作です。I、IIではトップビューだったのに対し、この作品は完全なるサイドビュー。それによって展開はほぼ一本道となり（賛否両論あるでしょうが）より遊びやすくなりました。一番の進歩はアクション性の向上。体当たりではなく、剣を振って敵を倒していきます。

ARCADE GAMES TOP 5

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

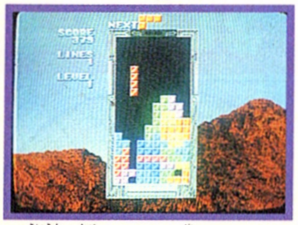
	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	テトリス	セガ	御存じ、大人気爆発のパズルゲーム
2	—	スーパーマスターズ	セガ	迫力のリアルシミュレーションゴルフ
3	—	ワールドスタジアム'89	ナムコ	ファミコン上がりの野球ゲーム固定ファン有
4	—	ドラゴンブリード	アイレム	無敵の竜と供に進んでいくアクション物
5	—	シークレットエージェント	データイースト	007顔負けのダンディズムアクションがウリ

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	スーパーモナコGP	セガ	モナコのコースをカンペキにシミュレート
2	2	ファイナルラップ	ナムコ	6人まで同時プレイのできるレースゲーム
3	3	ハード・ドライビング	アタリゲームス・ナムコ	ウイニングラン＋α、3Dポリゴンが斬新
4	—	ナイトストライカー	タイトー	ドラマ感タップリのSFドライブゲーム
5	5	オペレーション・サンダーボルト	タイトー	昔の猛獣狩りゲームを彷彿とさせられる

●相変わらずテトリス強し

夏休み後というワケで、今月のチャートには新作が目白押し。そんな中、根強くトップの座を維持しているのが「テトリス」。相変わらずソビエト製ソフトの人気は衰えることを知らない様です。2位から5位まで4本ある新作、「スーパーマスターズ」は定番のゴルムゲーム「ワースタ'89」は同名ソフトの改訂版。スポーツ物の人気は相変わらず高いといった所でしょうか。そんな中、マイキャラが巨大な龍の「ドラゴンブリード」がオリジナリティが高く光っています。ただ内容的にかなりマニアックな物なので、今後の動向が興味深いといったところです。



↑最近、壁ぎわに6~7台も「テトリス」が並んだゲームセンターを見ることも



↑ギアが7段変速、と本物のFIのマシンと同じになっている



↑「アウトラン」シリーズに続く大ヒット！ 本格ドライブシミュレーション

●夏休み用新作が目白押し

5月の連休・正月休みと並んで業界の3大稼ぎ時の夏休み後というので、新作ソフトが目白押し。このうち何本が次回のチャートにのこるのでしょうか!?

TM and ©1987, Academy Soft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.; and sublicenced to Mirrorsoft Ltd. and Sphere, Inc. ©1988 Tengen (Atari Games). All rights reserved. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov, respectively. Adapted by ©SEGA 1988.

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●スーパーファミコン第2特集はP74～P77に掲載されています。

スーパーファミコン第1特集
業界関係者＋読者100人インタビューで構成

スーパーファミコンの実像に迫る。

SUPER FAMI COM.

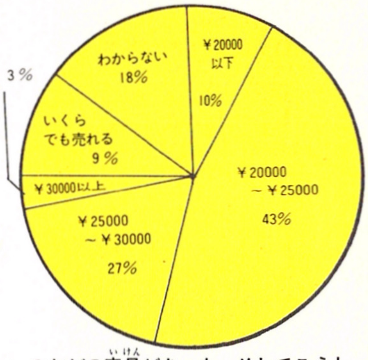
“すごいらしい”ということだけ、わかってるのに、中味については、もひとつ不透明なスーパーファミコン。知りたいことがいっぱいだ。業界関係者は語り、そして考える。未知のマシンを。未来のゲームワールドを。

お値段

スーパーファミコンでもっとも気になるものの1つが値段だ。それぞれの分野によって考え方がかなり変わる。その平均がこの価格だ。

￥24916

各分野の人の考え方を総合すると、次の3つに分かれる。まず2万円以下という意見。この意見の人でもっとも多かったのがメガドライブとの比較からだ。メガドライブが16ビット機では2万1000円という安価で発売されている現状から、これに対抗するという考えからだろう。また、2万円以下が理想、という意見もあった。次は2万～2万5000円という意見。この意見がもっとも多かった。これは、メガドライブ、PCエンジンとの比較感からの意見である。そして2万5000円以上という意見。この中には、コストを考えた場合このくらいになる、任天堂が強気でくるなどの意見があった。そしてこうした意見をトータルして出された価格が“￥24916”。意外に妥当な値段が出現したと思うが、いかがだろうか。



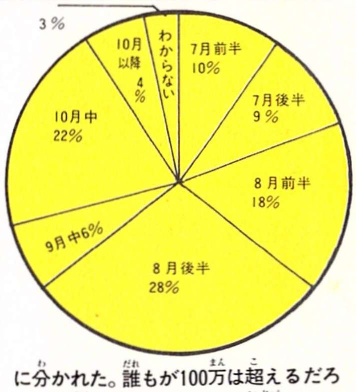
発売日

値段とともに気になるのが発売日。少なくても今年とか、来春ということはなくなった。本誌ではこの日をXデーとしてみたが。

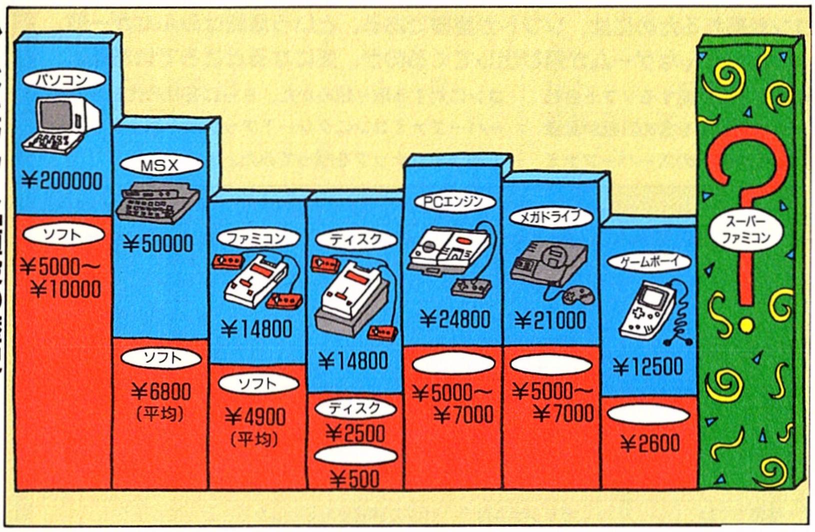
'90年8月25日

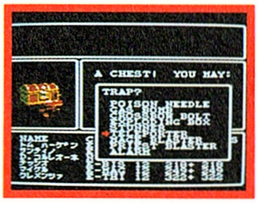
価格以上に、この発売日の予測は難しい。従来の任天堂の発表どおりであれば、すでに発売されているはずなのだ。これが、延びに延びている原因は開発や販売体制の問題、半導体不足等いくつか考えられる。またひとつの原因として任天堂の戦略を指摘する人もいる。これはアメリカのファミコンの売れ行きに関係しているようだ。アメリカではまだまだファミコンは売れている。なのに、わざわざ新機種を導入して、ファミコンの売れ行きを落とす必要はないというのだが…。

さて、では発売されてからどのくらい売れるか？については、意見が非常に分かれた。誰もが100万は超えるだろうとは思っているが、それ以上となるとソフトが大きなウェートを持つことになると予測する人が多い。



ハードとソフト「値段の歴史」







INTERVIEW



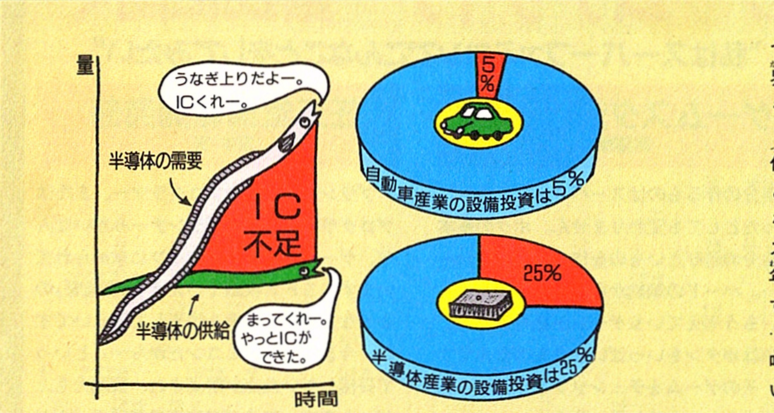
●「2万円前後、メガドライブとの関係上このくらいだろう」(カメラのさくらや大通り店・高山文郎)●「理想は1万5000円、でも、2万9800円が妥当な線でしょう」(ヨドバシカメラ新宿東口店・新井敏彦)●「ACアダプター抜きで1万9800円」(スクウェア・平田裕介)●「個人的には2万から2万5000円なら買う」(ジャレコ・菊地博人)●「1万円台は厳しい、メガドライブと同じかちょっと上ではないかな」(セガHE事業部・飯田克信)●「今の中・高校生はめちゃくちゃ購買力があるので、4万円ぐらいだって売れるだろう」(三陽商会マーケティング部・平島正雄)●「高い価格は無理、1万9800円くらいでは」(日刊工業新聞社京都支局・伊藤謙一)●「2万2000円くらい、PCエンジンよりちょっと安いのでは」(アポロン音楽工業第3制作部・川原正克)●「2万円前後、メガドライブより多少高くなると思います」(SNK・中井敏之)●「2万4800円か2万9800円」(バンダイ玩具第2事業部男児玩具部開発課F/C係・橋本真司)●「2万4800円以下、でも強気で高くしてくるかも」(セタ開発管理・坪井俊明)●「2万4800円、PCエンジン並みの価格になるのでは」(テクモ・辻良尚)●「わからないけど、2万円台だと思います。3万円以下であることは間違いないと思いますが」(ゲームアーツ副社長・宮路洋一)●「個人的希望と予測なんですが2万8000円以内だと思います」(エニックス・高橋宏之)●「メガドライブくらいの値段になるのでは」(博品館・樋山明)●「現在はユーザーの欲求が強力なので、小学生でも4万円台のものでもどんどん買っています。だから、下取りがなくても、価格が高くても売り上げにはあまり関係がないと思います」(池袋ビッグカメラ企画部・宮島宏幸)





ハードの値段だけではなくソフトの値段がどのくらいになるのか？　この価格の組み合わせも大切になるだろう。

IC(半導体)不足の現状



今回のスーパーファミコン発売延期で、またもやキーワードになった"業界の迷惑用語"、「半導体不足」とはそもそも何なのだろうか。

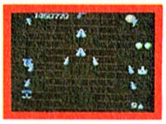
ここでいう半導体とは、狭い意味で使われていて、ハード用の「RAM」とソフト用の「マスクROM」のことを指している。この「RAM」と「マスクROM」は供給（生産量）が、昨年比50%程度増えているにもかかわらず、需要はそれ以上に増えている状況……これを一般的に「半導体不足」と呼んでいるわけである。だから厳密にいえば「需要過多」かもしれない。

それなら、需要に見合うだけの生産をすれば解決するはずの問題だ。が、「半導体の生産量を増やすためには、もう新規の工場・製作ラインをつくるしかない。でも、そのためにかかる費用は数百億円といわれている。この業界の最大手、シャープさんでも簡単にできることではありません。半導体ビジネスというのは、他の産業に比べて設備投資費の率が高い、とてもリスクの大きい分野なんです」と通産省電子機器課の専門家は分析している。

半導体不足に特効薬はなし。自然解消を待つしかないようだ。

INTERVIEW

発売時期については左円グラフの通りの予測結果だった。これを少々強引だが、平均値を計算すると'90年8月7日。キリの良い数字を求めて8月25日としてみたのだが。





つづいて普及台数についてのインタビューを…●「ファミコンの普及台数1400万台の3割(420万台）くらい」(前出・平島)●「最終的には500万台くらいのマーケットになってほしい」(前出・高橋)●「100万台はすぐ超えるだろうがファミコンほど普及するかどうかは予想できない」(前出・菊地)●「100万台はいくと思うが、ファミコンほどインパクトがあるかどうか、ソフト次第では」(朝日新聞大阪本社経済部・磯洋介)●「最低ラインは500万台、ファミコンの稼働率くらいでは」(前出・飯田)●「悪くても300万台」(前出・平田)●「マリオみたいなソフトがでれば別だが、PCエンジンくらいかな（170万台）」(前出・石山)●「200万台？任天堂の供給能力にもよるし、良いソフトが出るかどうかにもよる」(前出・高山)●「ファミコンの60%(840万台)くらい、でも根強い人気にはならないだろう」(前出・新井)●「ファミコンの50%(700万台)」(前出・宮島)●「今後のソフト次第ですが、100万以上は確実」(前出・坪井)●「PCエンジンは軽く超えるだろうが、ファミコンを超えることはない。ソフト次第」(キディランド梅田店・谷口哲郎)





ツインファミコンを含むディスクシステムが約400万台。業界人は"ディスク以上か以下か"に注目している。



ソフト

スーパーファミコンが売れるためには、ソフトが重要である、という意見はみんなが一致しているところ。いったいどんなゲームが飛び出してくるのか、気になるところではある。

スーパーファミコンのソフトを供給するソフト会社いわゆるサードパーティーは任天堂を含め21社が発表されている。そこで現段階での各社のスーパーファミコンに対する取り組みかた、さらに各社の代表作でスーパーファミコンにグレードアップが予想されるゲームのラインナップを探ってみた。

会社名	各社のコメント	期待・希望・予想あれこれ
任天堂	ハードと同時に「スーパーマリオワールド」「ドラゴンフライ」「ゼルダの伝説・続編」(ともに仮称)など6作品のソフトを発売する予定	基本的なシステムのつぼを押さえて良品を生み出す任天堂作品。その姿勢はスーパーファミコンになっても変わらないだろう
アイレム	ソフトの発売は決定しているが、現段階でははっきりしたお話しはできません	業務用の移植がメイン。「ドラゴンブリード」「Xマルチプライ」などか
アスキー	制作準備は始めているが、詳しくはまだ未定	「ベストプレープロ野球」の上位版。「ウィザードリィ」の扱いが難しい
SNK	企画段階であるが開発ツールはそろっている。グレードアップ版もあり得る	業務用でいろいろやっているのでノウハウはある。移植が多いだろう
エニックス	未定です	「ドラクエV」しかできないんじゃないの？　やっぱり……
カプコン	魔界村シリーズのオリジナルバージョンを作りたい。今秋から開発し、来春完成予定	アクション中心だろうけど、「マルサの女」みたいな企画物もありうる
光栄	歴史SLGを考えています。ファミコン化されていないタイトルになるでしょう	システムを改良したシミュレーション。上位版はやめてね
コトブキシステム	スーパーファミコンらしいものを。今のところ具体的なことは未定です	アミーガの移植などを手がけてほしい。シネマビジョン物が有望か
コナミ	ノーコメント	グラディウスシリーズは間違いないと思う。後はレース物か？
サン電子	いくつかの企画は持っています。まずは開発ツール等の研究・整備ですね	オリジナルは？　セガの移植があるとしたら…どうでしょう
ジャレコ	企画は検討しているが、タイトル等具体化していない。発売は開発スケジュール次第	燃えプロシリーズか、業務用の移植か
CBSソニーグループ	企画・構想はまだありますが、まだ未定	「究極タイガー」のように他社の作品移植か、アイドル物なのか
スクウェア	RPGを作ることは確かだがFFになるかは未定。ハード発売後3ヵ月以内発売希望	ファイナルファンタジーの流れを受け継ぐRPGがメインでしょう
セタ	開発に関しては企画段階。今回の説明会から実質スタート	何がくるか分からないが、パソコンAVGの線が可能性あり
タイトー	ハードウェアの性能とユーザーの好みを研究。具体的にはまだ…	PCエンジンの線を踏襲した業務用移植とハリスタの線は濃厚…
チュンソフト	左下、中村光一社長インタビュー参照	下のインタビューにあるようにウォーシミュレーションがありうる
データイースト	開発準備に時間はかかる。あせってはいない。スーパーファミコンらしいものを	ファミコンの延長にあるものか。移植物とか神宮寺シリーズ…
テクモ	自社作品のグレードアップ版発売の可能性あり。発売時期はハードの売り上げを見て	とりあえずはキャプ翼かなあ。オリジナル中心は間違いないはず
ハドソン	スーパーファミコンの発売日等が決まっていない現在としてはノーコメント	ここが一番わからない。PCとSFCのどちらに力を入れるかだが
ハル研究所	開発機材はきている。現在は開発環境の整備が急務	おそらくは堅実な作りのパズル系統を期待されているのではないか
バンダイ	企画はありますが、開発のスタートは来年以降の予定	そのとき旬のキャラクターを使った見てくれの派手なアクション物など
ポニーキャニオン	具体的な企画はこれからだが、本体発売と同時あるいはできるだけ早く発売したい	アイドル路線が第1候補。でもウルティマもあるんだろうな……

話題の人、中村氏に聞く



↑中村光一・㈱チュンソフト社長。実業家として、芸術家としてスーパーファミコンを見ている

ドラクエシリーズのプログラムをずっとやってきたんですが、そろそろ脱皮の年ですし、任天堂さんから話もありましたんで、自社ブランドでソフトを作ってみることにしました。かなり大きいリスクを背負うことになるかと思いますが、自分なりのチャレンジ精神を生かして取り組みたいと考えています。

どんなゲームを作るかということに関してはまだ構想中の段階ですから何ともいえませんが、少なくともこれまでドラクエでやってきたこととは全く違うことを考えています。ファミコンの上位バージョンではない、スーパーファミコンならでは、ということを念頭に置いて作っていくことになるでしょう。その際には僕の友人であるゲームスタジオの遠藤雅伸さんと一緒にやっていくことになるかもしれません。

スーパーファミコンではウォーシミュレーションゲームが花開くのではないでしょうか。ファミコンでは処理しきれなかったこともスーパーファミコンなら可能でしょうからね。僕自身が好きなこともあってかなり期待しています。

ただ、ハードがよくなってもソフトのメモリー容量があまり変わらないのにはちょっと困りますね。4Mが基本容量だと任天堂さんはいっていますが、4Mじゃ足らないと思います。CD－ROMなどの大容量化には賛成です。

うちは小さい会社ですが小さいなりのチャレンジ精神を忘れずにやっていこうと思います。

ゲームデザイナー諸氏に聞く

"私はスーパーファミコンでこんなことをしてみたい"

ゲームスタジオ 代表
遠藤雅伸

自分の作るものはスーパーファミコンになったとしても変わりません。ボクの基本は自分の遊びたいものを作ることですから……。ハードの制約からは考えませんからね。もう考えているゲームがありまして、それはボタンをいっぱい使うものなんですが、そのゲームをチュンソフトさんと一緒に作ることになると思います。

ゲームアーツ 副社長
宮路洋一

ハードの性能ばかりが先行していますが重要なのはメモリーの容量じゃないでしょうか。あれだけのハードで良い物を作ろうとするならやはり8Mぐらい必要になると思います。となると従来のROM供給体制じゃ苦しいでしょう。もし8Mを供給できたとしてもコストが高くつきすぎちゃうでしょうしね。任天堂がROMに固執するかどうかですね。

任天堂情報開発部
宮本 茂

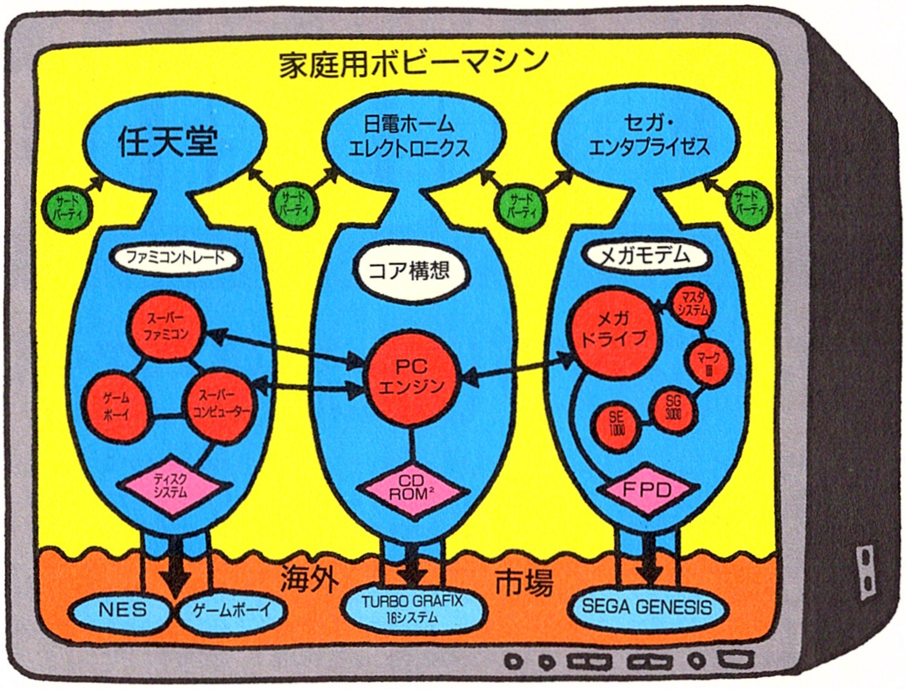
プランナー寄りのプログラマー、またはプログラマー寄りのプランナーみたいな人が、ゲームづくりのスタッフに求められています。SFX映画でいえば「特撮監督」のような立場で、映像を表現してほしいですね。今まで「ファミコンだから…」といって妥協していた点が解消され、表現力も上がったので、アイデア次第で待望の"新ジャンル"が生まれるはずです。

アトラス 取締役
横山秀幸

今までPCエンジンやメガドライブに参入していなかったメーカーの開発者は、そうとう欲求不満がたまってると思うんです。あんなことしたいのに、ファミコンじゃできない、っていうような。その欲求不満が大いに爆発してほしいものです。とりあえず回転・拡大・縮小をビデオゲーム以上にいかせるか、が問題でしょう。

未来

最後の質問は「スーパーファミコンにどんな期待を抱いていますか？スーパーファミコン評論家、未来学者、予言者になったつもりでお答えください」です。



ゲーム界全体を考えて

この質問ではソフト会社、制作者、ユーザー、マスコミ、販売店などそれぞれの立場でさまざまな意見が出された。ソフト会社では特に、そのハードを活かした新しいジャンル、あるいは革新的なソフトの開発に力点をおいている。これが販売店になると売れるかどうかが第一、そのためのスムーズな商品の供給、あるいは売れるソフトの開発、アフターサービスの点に期待と不安(？)があるようである。マスコミ関係だとこれが、文化あるいは健康といった点からの期待が寄せられており興味深いものがあった。

ソフト会社

●「TVゲームはブームで終わらせず、娯楽ジャンルとして定着させていきたい。そのためにはハードもソフトも革新する責任があると思います」(アスキー・橋本澄彦)●「スーパーファミコンには、現在ほぼ限界に達しているファミコンに取って替わるモノになってほしい。そのためにもゲームソフトが重要であり、ファミコンと違った感覚遊びというモノが映像面からだけでなく必要とされるであろう」(カプコン広報宣伝室・桑元秀悟)●「業務用と対決できる機種になってほしい。一点でもいいから秀でたものに」(バンダイ・橋本)●「ゲーム業界の活性化！してもらわないと困る」(前出・平田)●「メガドライブを見ると、あの機能を使い切ったゲームが出てきていないと思う。スーパーファミコンではその機能を活かし切ったゲームを出してほしい」(前出・辻)●「通信ゲームのためのハード・ホストの設置、料金等のシステムを完備してほしい」(サン電子ソフトウェア事業部・奥村一晃)

販売店

●「やはり売れるか売れないか、供給がスムーズにいくのか、そして価格はやすいにこしたことはない」(前出・宮島)●「売り上げです！あとは任天堂の供給能力の拡大ですね」(前出・新井)●「アフターサービスを万全にしてほしい。現在、日に10人ほどファミコンの修理の依頼があるが、2週間ほどかかってしまいお客様に申し訳ない」(前出・高山)●「とにかくソフト！現在もファミコンで遊んでいるのは一種のマニアだから、よいソフトがあってのハードだと思う。ハードの特性もソフトがあってのこと。博品館ではファミコンがつまらないソフトばかりだといってくるお客さんが多いので、メガドライブ、PCエンジンを勧めているという状況です」(前出・石山)●「マリオ3のような購買層の広いよいソフトをたくさん出してほしい。ちなみに大阪と東京では売り上げの差はまったくありません」(前出・谷口)

やはりどこの店舗も売れるものであってほしいというのが本音のようである。

ソフト会社

●「PCエンジン・メガドライブに参加していない会社のゲームデザイナーにとってもフラストレーションがたまっていると思う。それをスーパーファミコンで爆発させてほしい。また、細かい点だが回転・縮小をうまく使ってほしい」(アトラス取締役・横山秀幸)●「TVゲームの市場はどんどん大きくなる。そして16ビットの市場が新しくやってくるでしょう。そのためにはやはりソフトの充実が必要です。メガドライブにとってはやはりスーパーファミコンは脅威です。が、メガドライブはモデム、FDD、CD－ROMへと進化してゲームの枠組みを離れていきます。その点でスーパーファミコンとは差別化されていくと思います」(前出・飯田)

ソフトの充実という点では、スーパーファミコンの場合最低4Mのゲームが要求される。そして12Mまで発展可能である。こうした点を考えると、開発にはこれまで以上の時間がかかることになる。1社年間1作から2作が限度となるだろう。

マスコミ・その他

●「ファミコンの延長ではなく新しい文化、革新的な遊びの世界を拓くものであってほしい。これだけ騒がれていますから、発売日にはもちろん取材しますよ」(前出・磯)●「健康面に気を使ってほしいですね。特に目に悪い波長はカットするとかフィルターをつけるなどの配慮がほしい」(前出・伊藤)●「音楽能力の優れたマシンであってほしい。メガドライブを超える音色であることを期待します」(作曲家・すぎやまこういち)●「アーケードをしのぐ操作性、そしてサウンドもCD－ROMクラスになってほしい。できればフルオーケストラのようになれればベストですが、まあ、楽器の数だけ音が出るようになってほしいですね」(前出・川原)●「発売延期について、アメリカなら消費者が怒って当然。株価も下がる。(日本ではなぜか下がらなかったが)」(ビジネス・ウィーク誌日本特派員・ニール・グロス)●「スーパーファミコンでいいもの作るには8Mは必要です。コストが高くなるが」(前出・宮路)

※文中の敬称は略させていただきました。

発売時期が発表されてからというもの、日一日と経つにつれて、ますます気分は盛りあがるばかり。まったく困ったモンです。

▶ドラゴンクエストⅣ　'90年1月発売予定　8500円（税抜き）

パワーアップした新呪文が続々登場

より使いやすく、そして便利になった

ドラクエの呪文は、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲと回を追うにしたがって、質・量ともにパワーアップしている。トーゼンのことながら、ドラクエⅣも例外ではない。いくつもの新しい呪文が登場してくるだけでなく、おなじみの呪文がより使いやすく改良されていたりするのだ。そのうえ、ムダな呪文を整理したために、今までのようなややこしさはなくなっている。つまり、ドラクエⅣで使われているそれぞれの呪文は、性格や効果の度合いがハッキリと区別されているってわけだ。だから、モンスターの強さや種類に応じて、呪文を的確に使い分けることができるんだね。というわけで今回は、新たに発表された4種類の新呪文を紹介することにしよう。



←Ⅲに出てきた呪文は全部で60種類。はたして、Ⅳには何種類あることやら…

ミナデイン

絶大な威力を持つ最強の攻撃呪文

勇者だけが使える究極の攻撃呪文、デイン系の最強呪文で、大気中の電気エネルギーを一気に稲妻に変換して攻撃することができる。とはいっても、今まであった呪文とは違って、ある条件を満たさないと使えなくなっているのだ。さて、その条件とは…。

まず1つめは、〝4人パーティーであること〟。これは、とにかく4人のメンバーが、戦闘に参加できるパーティーってこと。つまり4人以上のメンバーがいれば、何人でもOKなのだ。

2つめは、〝4人全員が呪文を使えるキャラであること〟。だから、たとえ勇者がミナデインを覚えていても、馬車の外にいる4人の中に、呪文を使えないライアンなどのキャラがいると、ミナデインを使うことはできないのだ。

そして最後は、〝4人全員が呪文を使えるだけのMPをもっていること〟。メンバーの中に、MPがたりないキャラが1人でもいると、この呪文は使えないってわけだ。

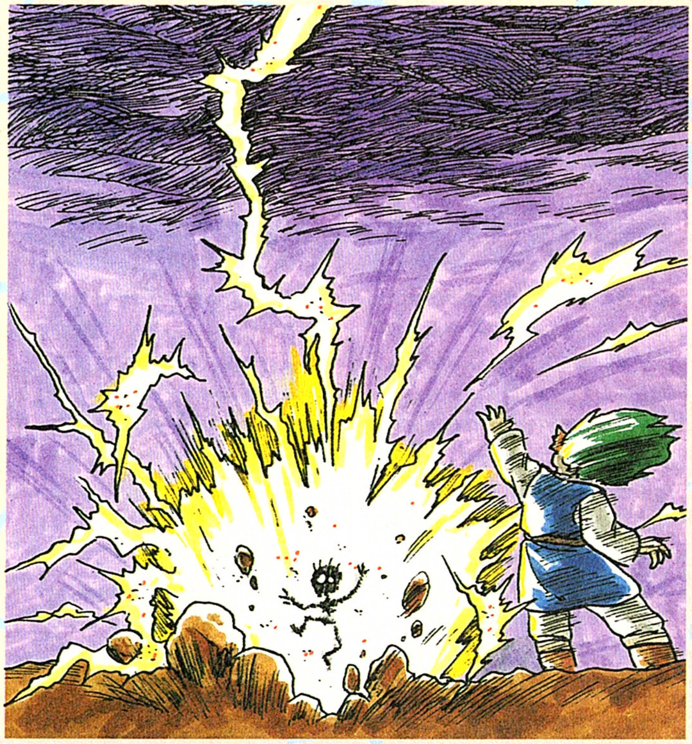
というように、この3つの条件を満たしたとき、初めてミナデインが使えるようになるんだね。まぁ、そのかわりといってはなんだけど、効果は絶大なものがあるのだ。その破壊力は他の呪文の比ではなく、攻撃する対象に致命的なダメージを与えることは、まず マチガイないといえるだろう。





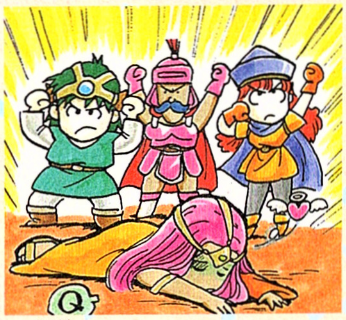


①Ⅲの最強呪文であったギガデインよりも、さらに威力が増しているのだ。②勇者がミナデインを選択すると、そのターン中は全員の精神を集中しなければいけないので、行動は4人でその1回のみになってしまう。③効果は絶大だが、1匹の敵に対してしか有効ではないのだ。残念！

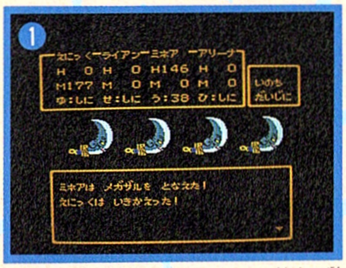


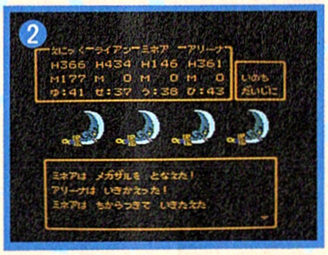
メガザル

自らが犠牲になり仲間全員の命を救う



メガザルは、ドラクエⅣで最もスゴイ呪文といえるだろう。この呪文は、早い話がメガンテ+ザオリクという、自己犠牲の呪文なのだ。この呪文を唱えることによって、死んでいるメンバー全員を生き返らせることができる。ただ、そのかわりに自分の命をひきかえにしなくてはならないのだ。できるなら、あんまり使いたくはない呪文だよね。とはいっても、いざ全滅の危機に直面すれば、そんなことはいってられない。そして、そういう状況でこそ、このメガザルが最も威力を発揮するのだ。自らの命とひきかえにして、仲間の命を救う。これこそまさに、最後の手段といえるのではなかろうか。

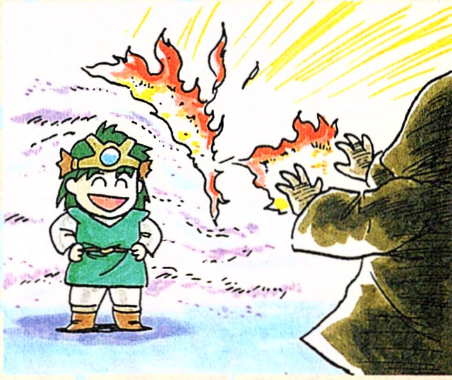




①メガザルを唱えると、死んでいた仲間を全員生き返らせることができる。②そのかわりに、呪文を唱えた人は、力つきてしまうのだ

マホステ

あらゆる呪文を無力化してしまうのだ



マホステには、あらゆる呪文から身を守る効果がある。マホステの対象となった者に対しては、すべての呪文が無力化してしまうのだ。強力な呪文を使うモンスターに対するときなどは、絶大な効果をもたらすことになるだろう。ただ、すべての呪文をかき消すので、仲間からのホイミも無力化されてしまうという欠点をもっている。





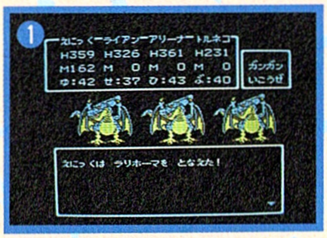


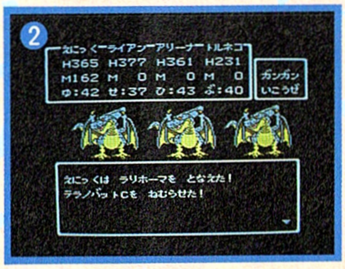
①②マホステを唱えると、身体の回りをムラサキの霧のようなものがつつみ込み、あらゆる呪文から身を守ることができるようになる。③敵の呪文はモチロンのこと、味方からの呪文も無力化してしまう。体力の回復は、薬草と自分の呪文だけが頼り

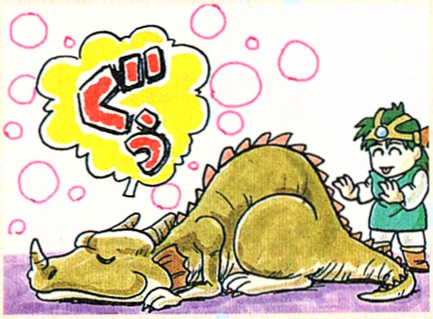
ラリホーマ

ほとんどの相手を必ず眠らせられる

このラリホーマは、ラリホーをさらに強力にした呪文で、対象とする相手に対しては絶大な効果を発揮するのだ。ラリホーマを唱えれば、ほとんどのモンスターは必ず眠らせることができる。かなり強いモンスターでも、ラリホーマを使えば簡単に倒すことができるってわけだね。今までのラリホーだと、ゲームの前半でしか役に立たなかったけど、このラリホーマは、後半戦においてもかなり有効な呪文になるんじゃないかな。







①強いモンスターになると、まるで効果のなかったラリホー。ところが、Ⅳに登場するラリホーマとなると、話しは違ってくるのだ。②ラリホーマなら、どんなモンスターでも、ほとんど確実に眠らせることができる。だから、前半だけではなく、後半になっても十分使えるようになったんだよね。この呪文さえ覚えれば、コワイものナシ!?

◆堀井雄二なんでも情報◆

カジノに関して前回のフォローをひとつ

前回、このコーナーでお知らせしたカジノに関して、ちょっぴりフォローをしたいと思います。

まず、カジノは1ヵ所しかありません。Ⅲの格闘場のように、いくつかの町につくられているというわけではないのです。

また、ポーカーのトランプや、スロットマシーンのドラムに使われているマークに注目して欲しいですね。スライムや剣など、とてもドラクエっぽいイラストを使ったりして、とても凝っているんですよ。特にスロットマシーンは、機械によってもマークの図柄が異なっているので、楽しみにしてください。

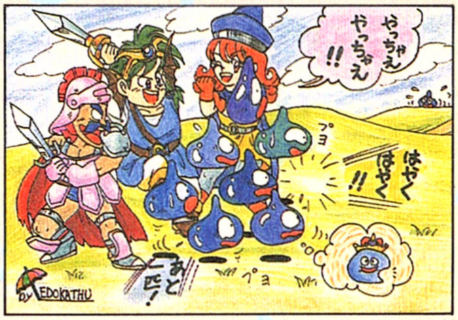
それと、交換所で交換してくれるアイテムには、ドラクエⅣで最強の武器なんてものまで用意されています。でも、その武器がなければクリアーできないってわけではないので、ムリして取る必要はないんですよ。



©ENIX

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

このあいだ夏休みに突入したばかりなのに、もう新学期。いつもこれだけ時間の経過が早ければ、DQの発売日もすぐなんだけどね。それでは今回も元気よくいってみよう。



◀No.0158 静岡県・テドンかつ丼

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

動物モンスターの訳2

僕も動物モンスターの多い訳を考えました。大魔王〇－〇は、アレフガルドを魔界モンスターだけで攻めました。しかし、アレフガルドの人たちの反撃で、モンスターの数は減ってしまいます。そんな時、大魔王は上の世界にも目をつけます。でも、先の戦いで数の減った魔界モンスターを行かせるわけにもいかず、大魔王は考えました。「上を攻めるなら、動物をつかおう」こうしてバラモスを上に送り、強大な魔力によって地上の動物をモンスターに変えていきました。それに並行して、少しずつ魔界モンスターもギアガの大穴などから這いだしてきました。勇者が立ち上がったのはそんなときだったので、動物モンスターは多くて、魔界モンスターはまだ少なかったわけです。

こんなもんでどうでしょう？ いろいろなご意見待ってます。

No.0152 神奈川県・T・H

† そして動物モンスターも大穴から下の世界に降りてったわけね。

カメさく様に同意!!

やっぱり私も、発売日が1月なんて「ざけんじゃねーよ！」と思いました。そのうえ、なぁんてことでしょう！ 定価が8500円ですってぇっ！ 私たちのようにビンボーな小学生にはキツイんですよねー。

No.0153 大阪府・スライム娘

† 私たちのようにビンボーなオジサンにもツライです。はい。

受験生のカメさく様へ

「並んで買う」までは気分転換になっていいんじゃないですか？ それに受験生はたしか1月ごろから自由登校だし。要はやらなきゃいーんです。2ヵ月くらいすぐですってば。

No.0025 東京都・ゆかりべまりこ

† 要はその2ヵ月が、1年2ヵ月にならなければいいんだよね。

発売日の決定について

発売が1月と決定した今でも、まだ不安なものがあります。確かに堀井氏は「1月には必ず出す」とは言っていましたが、正確な発売日が決定していない今、過去のことを思いだしてしまいます。「Ⅱは12月に出るぞ」と言っておいて1月26日。「Ⅲも12月には出る」はずが2月10日。Ⅱは1ヵ月、Ⅲは2ヵ月。関係ないが容量も倍、倍になっているので、もしかすると……？ まさか4月になることはないにしても、延びることが充分考えられます。1月発売を祈りながら、マスターズクラブを盛り上げていきましょう。

No.0154 広島県・まっく

† 4月になれば、カメさくくんたち受験生が喜びそうだなあ。

DQⅣ大予想!!

DQⅣは、もしかしたらひとつの町が完全な推理モノのアドベンチャーになっている所があるのではないでしょうか。それを解くと、なんかのアイテムがもらえるとか。え？ 何でそんなのが予想できるのかって？ エヘヘ、じつは、あの必本から出されたマスターズクラブの単行本。アレの堀井さんのインタビューのところに「そうしたかった」とかいてあったんですよ。だから、Ⅳにはあるかもしれないよね。そんなのあったら本当に楽しそうだな。

No.0155 和歌山県・パープルDRAGON

† なかなかスルドイ予想だね。もしかしたらあるかもしれないぞ。

男勇者の耳飾り

DQⅣの男勇者のしているスライムの耳飾りに3つのギモン。

1．あれはイヤリング？ ピアス？（私はピアスだと思う）
2．あれは鳥山明先生が冗談で描いたのだろうか？ それとも堀井さんからの注文だったのだろうか？
3．これが1番の疑問 あれは左の耳にしかしていないのだろうか？（マスターズクラブに載る絵のほとんどは左の耳だけだけど）

No.0156 北海道・イム

† 人気の高いあの耳飾りは、商品化するだろうともっぱらのウワサ。

これだけはやめて

もう間にあわないと知りつつも、どうしてもひとこと言いたい。Ⅳでは目の前で人が死んでいくイベント（Ⅲのオルテガとか）はやめてほしい。ザオリク・ザオラル、世界樹の葉などの蘇生手段がバカらしくなるからだ。主人公が必ず生き返ることを考えると、ゲーム中で登場人物が死ぬのはDQの根っこに関わってくる問題になってくるので、これだけはやめてほしい。

No.0157 東京都・すれっぢはんまあ

† あのときは「なんで助けないんだ」と叫んでしまったよね。



◀No.0010 岐阜県・岩松真一



◀No.0159 長崎県・うぱじゃ～ら



◀No.0160 埼玉県・遊者ろと

●募 集●

新学期になると、突然ハガキの数が減ってしまいます。夏休みは、みんなたくさんの意見をくれたのにさみしいかぎり。今年はそんなことがないことを祈ってるからね。DQに対するご意見まってるよ！



▲No.0161 山口県・きゃうすけ

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

今回から大幅に模様替えした「ソフトスクランブル」。発売直前ソフトを必本編集部のキビシイ目でチェック！

休みあけのゲーム8本！

長かった夏休みもとうとう終わり、いよいよ新学期が始まってしまいました。『勉強の秋』っていってもまだまだ暑い日はあるし、休みボケが直ってない人は息抜きにゲームをするのがい一かもしれないね。で、今回チェックした発売直前ゲームは全部で8本。この中にキミにピッタリなゲームはあるかな!?

過去4号での順位

	Vol.14	Vol.15	Vol.16	Vol.17
激闘	—	29	24	23
谷川	—	—	—	—
八犬	—	—	—	—
なら	—	—	—	—
オーダ	—	—	—	—
尾崎	—	—	—	—
倉庫	—	—	—	—
ミッキ	—	—	—	—

9月1日〜9月14日発売スケジュール

日	機種	タイトル	メーカー
9/1	FC	激闘プロレス	テクモ
1	PC	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト
1	GB	倉庫番	ポニーキャニオン
5	GB	ミッキーマウス	ケムコ
8	PC	スーパーアルバトロス	日本テレネット
8	PC	オーダイン	ナムコ
9	MD	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ
14	FC	アイドル八犬伝	トーワチキ
14	FC	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン

FC 激闘プロレス!!

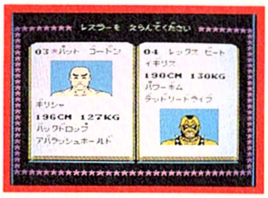
10人のレスラーから1人をセレクトして、世界最強の男を目指すのが目的のプロレスゲーム。トレーニングモードでレスラーを強化させることもできる。各レスラーの個性、ズームアップモードなどがユニーク。使える技が40にも及ぶ。パスワードでコンティニューが可能だ。



- テクモ
- 9月1日発売予定
- ¥5800
- カセット

●操作はしやすいです。ゲームシステムも合格点でしょ。負けたときしか、トレーニングできないってのは、何かヘンな感じだけど…。プロレスゲームの場合、最終的には、モデルとなったレスラーや、使用できる技の種類が決め手になると思うのね。で、主観的な意見をいわせてもらえば、イマイチです。もっと新しい技(例えばブリザード、ライガーボム、ドラゴンスリーパーに水車落としとかね。飛びつき逆十字なんてのもシブいなぁ)を入れて欲しいし…。ま、これはあくまで個人的な願望なんですがね。　(北枕獲)

●テクモとしては、つっぱり大相撲以来おひさの格闘技ゲームなのだ。格闘技ゲームはでるたびになんらかの進歩が見られるんだけど、このゲームも技やグラフィックがグレードアップされている。まず技の種類がすごい。基本技が15種類で、さらに必殺技が18種類もインプットされているんだから。それぞれの技の違いだってちゃんとグラフィックで見せてくれる。このゲーム、これまでに増して感情移入度が高くなっていると思う。必殺技がタイミングよくかかるとクローズアップ画面になるのも秀逸。(RYOII)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥(半)♡

FC 谷川浩司の将棋指南III

もはやFC将棋ゲームの定番となった観もある〝谷川浩司の将棋指南〟シリーズの第3弾。対COMの対局はレベル1(4〜5級程度)とレベル2(2〜3級程度)の2種類。プレイヤー対プレイヤーの2人モードもある。対局以外には〝はさみ将棋〟、〝スロット将棋〟が設定されている。



- ポニーキャニオン
- 9月14日発売予定
- ¥5800
- カセット

●ファミコンの将棋なんて……と思っていたら、これが結構遊べるんですね。特に序盤は定石通りに打ってくるので守りも堅く、なかなか楽しませてくれます。が、逆に終盤は弱く感じられます。というのも2手以上の読みができず、指し方がいきあたりばったりなのです。この辺を改善すれば、さらにいいモノに仕上がるはず。棋力がアマ5級ぐらいの人ならいいお友だちになりそうな感じがします。実力の差が広がってしまったらスロット将棋で遊ぶのもよし。スロット表示の駒しか動かせないのがミソ。　(手塚一郎)

●他のファミコン将棋のメジャーなものとして、「森田将棋」(セタ)と「ファミコン名人戦」(SNK)がある。この2つは終盤戦の読みとか、詰め将棋が得意。対して「谷川〜」シリーズは、序盤の定跡や中盤の作戦がすぐれたゲームである。将棋ゲームを、ボクはばく然とこんなイメージで見てた。ところで「谷川III」は、プラスαの手に出た。スロット将棋ときたのだ。偶然性を将棋に取り入れるという、前代未聞の行為!! おもしろいけど、これはやっぱり邪道だね。おもしろいのはわかるんだけど。　(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	—
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC アイドル八犬伝

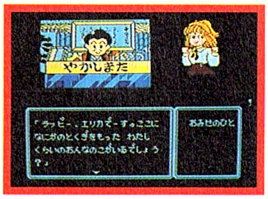
日本一のスーパーアイドルになるべく、７人の仲間と共に日夜努力する主人公・エリカ。イロモノ大王の執拗な誘惑に負けず、歌と踊りで自らの歌手への道を広げていく。謎解きや犯人捜しは一切ナシのストーリー重視のＡＶＧ。全体に低難度で、軽い気持ちでトライしても楽しませてくれる。



- トーワチキ
- ９月14日発売予定
- ￥6000
- カセット

●とにかくリズミカルにストーリーを「見せる」ことに主眼を置いている。辛口のＡＶＧファンには物足りないかもしれないけど、作り手側が意識したであろう「気軽に楽しめるＡＶＧ」としては文句なしの完成度だろう。操作性もいいしＢＧＭも豊富、グラフィックもキレイで気持ちよく遊べるゲームに仕上がっている。欲をいえばゲームをクリアしたあとのエクスタシーというか充実感というか、がもうひとつ、という気がする。それはある意味「気軽さ」とは相反しちゃう要素なんだけどね。（内田聡）

●アイドルものの青春映画を見ているような感じで、あっという間にエンディングを迎えてしまいました。前半ではギャグを交えてのストーリー展開を楽しませ、後半では大ドンデン返しのハラハラ、ドキドキを感じさせてくれる。バランス的にも良く考えられていると思います。ただ、価格の面を考えるとちょっと疑問が残ります。６千円出して、数時間でエンディングでは、映画の入場料を考えても高いですよね。途中で謎が解けずに、放置されたままになってしまうソフトよりはずっと割安ですけど。（マッキー）



難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
ＢＧＭ	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ならずもの戦闘部隊 BLOODY WOLF

同タイトルの業務用コンバットゲームからのＰＣエンジン移植版。ステージ数は８。各ステージは、ヨコスクロール及びタテスクロールのフィールド面、固定画面の建物、トラック内部面etc. ボス面から構成される。マシンガン、ナイフ、ショットガンなどの武器を使って戦う典型的コンバットゲーム。



- データイースト
- ９月１日発売予定
- ￥6500
- Hu-CARD

●ＦＣの『怒』のような、フィールドタイプの戦闘アクションゲームだ。だけど、ストーリー性をかなり前面に打ち出していて、単なる戦うだけのものに終わらせていないところが好感が持てる。地形も変化に富んでいて、単調にならない工夫が凝らされている。総体的に完成度は高いゲームだといえる。ただ、後半戦のナイフだけで戦うアクションはかなり難しく、コンティニューが１ステージで５回のまではちとキツイ。前半がやたらと簡単なのに対し、ギャップがありすぎる難度設定はマイナス要素だ。（Ｓ－ＭＡＮ）

●いわゆるコンバットゲームです。ファミコンでは「フロントライン」（なつかしい…）に始まり、「戦場の狼」、「怒」、「ゲバラ」と連なるこのジャンルも、エンジンでは初のお目見え。このタイプの好きなエンジンユーザーには朗報です。グラフィックとサウンドは、なかなかの水準。ただし、敵キャラが大量に出現すると動きが悪くなるのが惜しい。✚、Ｉ、Ⅱボタンの他にＲＵＮボタンを使用するアクションにチョットとまどうが、これは慣れの問題。ハデなコンバットゲームが好みの方にはオススメかな。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡

PC オーダイン

昨秋発売された業務用シューティングゲーム「オーダイン」のＰＣエンジン移植版。コミカルなキャラが楽しい横スクロールシューティングゲーム。業務用のハードによって可能とされていた回転機能もソフト（プログラム）によってフォロー、しっかりと再現されている。２人同時プレイも可能。



- ナムコ
- ９月８日発売予定
- ￥6800
- Hu-CARD

●２Ｐが楽しい横スクロールシューティングゲームね。回転ってゆーのは、ちょっと見ただけじゃ、インパクトもあまりないし、フーンってゆー感じ。でも、じっくり見て、よっく考えると、ジワジワとすごさが伝わってくるのだ。うーん、すげーなぁ…。

とにかくコミカルだし、かわいーし、きれいだし、２Ｐなら面クリもちょいちょいだし、どちらかっていえば、万人向けといえるのではないかな。パワーアップもハデだし、敵もユニークだし、４Ｍだけのことはあるよ。（北枕獲）

●ナムコの技術力、とりわけＰＣエンジンへの移植のうまさには定評がある。ドラスピ、ギャラガ'88、妖怪道中記などいずれも安心して楽しむことができる。ワンダーモモだってそれなりの仕上がりになってたからね。で、オーダイン。ハード上の制約があって苦労のあとが偲ばれるけど、移植のできはまあまあ合格点をあげられるぐらいにはなっている。となるとあとは業務用、ＰＣエンジン版に共通するオリジナリティの問題なのよね。その点からするとちょっと…？　新鮮さに欠ける印象はぬぐえないのだ。（成沢）



難易度	★★✮☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

MD 尾崎直道のスーパーマスターズ

3Dタイプのゴルフゲーム。基本システムは「USコース」から継承されているが、プレイヤーとキャディのレベルアップやクラブセレクト等の機能が盛りこまれている。トーナメントモードとプラクティスモードがあり、前者では全12コースを16人で争い、賞金王を目指す。パスワードコンティニューあり。



■セガ
■9月9日発売予定
■¥6000

●ゴルフゲーム史上燦然と輝く傑作、USコースには少々およばないけど、出色のできとはいえる。コースデザインがうまいのだ。割と簡単なんだけど、それ故にプレイヤーがミスしちゃいけない、と感じるプレッシャーが大きいのだ。よくゴルフはメンタルスポーツだといわれるが、まさにその通り。簡単であるがためにミスした時のダメージが大きく、決して油断の生じる余地はない。3Dのグラフィック数も多く、目を飽きさせない工夫と努力もある。最近のゴルフゲームの中では間違いなくオススメだ。(成沢大輔)

●あたりまえのことだけど、ゴルフゲームの面白さは、ゴルフとしてのリアリティとゲームとしての楽しさや手軽さとのバランスにあると思っている。簡単なことのようで、実現されているゲームは少ない。この「スーパーマスターズ」は、その数少ないゲームの1つだ。特に目新しいゲームモードがあるわけではない。どちらかといえば地味かもしれないが、シミュレーションとアクションのバランスが良くとれている。グリーン上以外は3Dで展開されるグラフィックを含め、非常にリアルな印象を受ける。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
BGM	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB 倉庫番

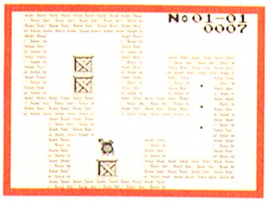
パソコン版・ファミコン版ともに人気の高かったパズルゲーム。部屋のあちこちに散らばった荷物を所定の場所へ移動させる。ゲームボーイ版では、今まで不可能だった1手戻しを可能にすることによって難度を下げている。全110面あり、パスワードでコンティニュー可能。



■ポニーキャニオン
■9月1日発売予定
■¥3090

●画面構成もルールも簡単な、まさにゲームボーイ向きのゲーム。ちょっとした面セレクトもできるので、好きなときに好きなところを遊べたりして非常に便利。ぼくはトイレでやってみましたが、なかなか快便でした。『テトリス』が自由落下しながらやると面白いように、このゲームは狭いところでプレイすると良いようです。ところで、ファミコン用『涙の倉庫番』では主人公の名前を〝かたすけクン〟といいましたが、このゲームボーイ版ではなんというのでしょうか?(とみさわ)

●「倉庫番」はもともとはパソコンのパズルゲームとして、シンキングラビットというソフトハウスから発売されたということは知る人ぞ知るの有名な話。アクション性ゼロ。ひたすら頭の体操というこのゲーム、当時としてはすっげえ売れたのです。で、いつのまにかファミコンになって、さらにGBにまで登場となりました。さてこのゲーム、GBとの相性はとってもいいと思います。というのは、電車の中でも学校でもシューティングのように熱くならずに、冷静に静かにプレイできるからなのです。(RYOII)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

GB ミッキーマウス

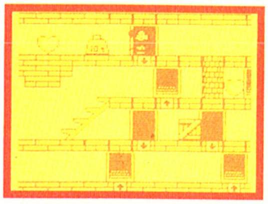
同じくケムコから発売されたファミコンソフト「ロジャーラビット」の移植版。キャラクターをロジャーラビットからミッキーマウスに変えている。画面上にあるハートを階段をいききしながら回収し、全部集めると面クリアになるパズル要素の強いアクションゲーム。コンティニュー、ビデオモードあり。



■ケムコ
■9月5日発売予定
■¥2980

●ロジャーラビットからミッキーマウスにキャラクターがチェンジして、ゲームボーイに登場。これはとても女の子ウケするゲームです。電車の中で、あるいは屋外で、ゲームボーイを持ってピコピコしているのはほとんどが男の子。このゲームボーイが、あのウォークマンを凌駕するには、女の子のハートをとらえなければならないわけで、そういう意味でこれは第1弾ソフトとなるのではないかな!? もちろん、ヌワンパのアイテムとしても十分利用可能であるというところがとてもグッドなソフトなのです。(RYOII)

●散らばっているハートをすべて集めてラウンドクリア、とオーソドックスかつ安心してプレイできる内容がゲームボーイというハードにピッタリとマッチしているように思う。イジワルっぽい感じがあんまりないし、何せミッキーマウスだから、キャラクター自体の味がゲームにとっても、ハードにとっても良い結果をもたらしてくれているように感じる。気軽にテンテケテンって気分で遊べる。ただし、あくまで気軽に。ムキになってプレイするには、やることが単純すぎる。リラックスタイムにどうぞ。(忍者根本)



難易度	★★◐☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●ぼくがゲームをしている場所／連載1回●

『スプラッターハウス～わんぱくグラフィティ』（ナムコ）

B級ノリの成功作って潔くてかっこいい。

文／田尻 智

WHERE I AM GAMING NOW

イベントがあるアクションゲーム

僕はホラー映画なんか結構好きで、よく観にいったりするけれど、怖い思いがしたくて出かけた割に、映画館で怖いシーンでつい笑ってしまうことがある。

何年か前にホドロフスキーの「エルトポ」という映画を観た。この伝説的カルトムービーが僕に与えた衝撃は計り知れないものがあったが、その後同じ監督の映画「ホーリーマウンテン」を観にいって、思いも寄らずおかしくて笑い出してしまった。「ホーリーマウンテン」は、前作の「エルトポ」以上にカルト性の高い映画だったのにも関わらず、だ。

カルトやオカルトと“笑い”の間には、無限の距離があるようで、実は背中合わせにくっついているのかも知れない。

人があんまり怖い目に遭うと、顔がピクピクとひきつるけれど、その表情がまるで笑っているように見えることがある。きっとホドロフスキーは、“恐怖”と“笑い”のこの意外な隣接した関係に気づいていたのだろう。彼の3作目の「牙」は、子供向けのコミカルムービーだった。

●

ゲームソフトの世界で、同じようなことを考えていたのかはわからない。おそらくそうではないと思う。しかし結果として、ナムコの「スプラッターハウス」は、業務用のときに執拗に“恐怖”と“残酷”を追求していたモノを、ファミコンソフトでは“滑稽”とか“笑い”に変えているのは、とても興味深い話だ。

●

もうひとつ。今の多くのメーカーによるゲーム創りは、画一化されているような気がする。誰もがA級の大作ソフトを創ろうと必死になっているようだ。



→スプラッターハウス（ナムコ）4900円 '89年7月31日発売

しかしコンピュータゲームの改革がしばしば、ベーシックな技術の進化（それはハードウェア上に、画面の拡大縮小機能が乗せられたとか、音楽用の音源が高度化したというようなこと）で起こっていることを考えれば、映画文化における「イントレランス」の時代を、ちょうど僕たちは経験しているのに気づくはずだ。

コンピュータゲームは、まだまだ文化的に成熟したとはいえないし、ゲームデザイナーをはじめとする創り手の人々にやらなければならないことは、まだまだたくさんある。

コンピュータゲームを創る人々のなかに、自称ゲーム界のスピルバーグやゲーム界のルーカスを語る人も少なくないけれども、僕はこの段階で、コンピュータゲーム文化が映画文化に追いついて追い越すような気になってはいけないと考えている。



→主人公の少年リックを操って敵を倒しながら進んでいく

だいたい自称ゲーム界のスピルバーグが創ったゲームが、本当にスピルバーグのようであった試しはほとんどなくて、多くはB級やC級の失敗作になっていることが多いと思うのだけど……。

それだったら、むしろ始めから、B級やC級のよいものを創ろうとする方が、ずっと潔くてかっこいいと思う。

ここでいうA級、B級というのは、作品の出来の良し悪しをランク付けしているのではなく、方向性の違いというか、やはり映画でいえば、ルーカスやスピルバーグなのか、それともロジャー・コーマンなのか、あるいは20世紀フォックス社配給なのかオライオン配給か、みたいなこと。

映画がおもしろいのは、「インディージョーンズ」があって「ブレードランナー」があって、「悪魔の毒々モンスター」や「悪魔のしたたり」もあって、さらに「東映まんがまつり」もあるからだ。

ゲームの世界では、あえてB級を狙うみたいな路線でソフトを創る人が意外と少ないような気がして残念だ。ほとんどの人は、A級大作主義か、単にゲームメーカーで仕事として創っている。



イラスト／東京工作クラブ

そういうなかで唯一思い当たるのは、「桃太郎伝説」を「ドラゴンクエスト」を参考にして創ったといってはばからない、さくまあきら氏くらい。彼は潔いと思う。

●

ただ「スプラッターハウス」にも、そんな僕の期待していたB級の魅力があった。このソフトは、別に鬼のようにオモシロイとはいえないし、キャラクターデザインのセンスもけっして1級品とは呼べないのだが、それでも「遊んで良かった」と一応の満足感が得られる。

各ラウンドの終点で、普通なら超巨大ボスキャラクターと対決になるところを、このゲームでは、過去のさまざまなホラー映画を思い出させるイベントを挿入している。これがまた少々迫力に欠けてて、プレイヤーは足元をフッとすくわれたような脱力感を味わう。しかしこのB級感覚が僕はとても好ましい。

それは、このゲームを創った人たちが、スリルとサスペンスに満ちたホラー巨編を創ろうとしたのではなく、最初からこのちょっぴりチープな楽しさを味わってもらおうと考えていたとよくわかるから。

どんなにおいしいごちそうを毎日食べてても、たまにはラーメンやチャーハンが食べたいと思うように、A級のゲームにはない、B級っぽさが魅力のゲームもあるワケで、「スプラッターハウス」はまさにその典型ではないかと思うのだ。

●たじりさとし 1965年東京生まれ。現在㈱「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。


高らかに鳴り響け!
闘いのゴング!!
青いマットの上で
燃え上がれ闘魂!!
激闘
プロレス!!
闘魂伝説
TM
世界最強の男を決めるために、10人の男がリングに集まった。
いま、運命のゴングが鳴ろうとしている。アドレナリンが沸騰し、
闘魂が真っ赤に燃え上がる! 男ならプロレスだっ!!
文＝北枕獲
DRAGON AKIRA
DOCTOR GILD
9/1
ON SALE!
¥5800(税抜き)
テクモ
9/10 (SUN)
PM6:00
東京必勝本ホール
10人のレスラー達の熱きファイト!
主催／ファミコン必勝本編集部　後援／JICC出版局

HEAVY-FIGHT

闘いの大海原で、闘魂を燃え上がらせろ!!

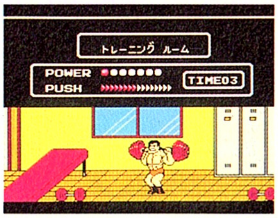
★トレーニングが勝負を分ける！

どんなスポーツでも、基礎体力が必要だ。とーぜんプロレスだってね。体力がなきゃ、格闘技なんてムリだって。

で、トレーニングモード（1人プレイのみですよ。2人プレイの場合はバイオメーターで代用されます）だ。ゲーム開始時、敗戦時にトレーニングができるよーになっている。3種類あるけど、やり方はどれもいっしょ。おなじみのAボタン連打（時間は10秒）だ。

で、トレーニング画面上部にあるのが、トレーニングメーター。●がPOWER、▶がPUSH。Aボタンを3回押すと、▶が1つ点灯するのね。で、▶が16個あるから、えーっと…、Aボタンを48回押すと、●が1個つくのか。

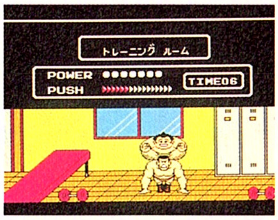
パワーが増えれば、相手に与えるダメージが増えるってワケさ。その公式は下記の通り。つまり、ドラゴンのトレーニング値が20%なら、延髄斬りの威力は144になるんだね。



←まずはスクワットで、足腰の鍛錬ね



→腹筋も、プロともなれば、こんなにキツくなるのだ



→腕立ても基本の鍛錬だね。腕力だって必要さ

攻撃値＋（攻撃値×トレーニング値）
＝与えるダメージ
ドラゴンが20%で延髄斬りをする場合
120＋（120×0.2）＝144　になる。

↓トレーニング、トレーニング、やっほー、やっほー!!　トレーニングは積極的にこなすよーにね





↑しっかりトレーニングをしたら、いよいよゴングだ。トレーニング前後のパワーの差を、しっかり見てくれよな

	パワーメーター							トレーニング値（%）
0	●	●	●	●	●	●	●	10
1	○	●	●	●	●	●	●	20
2	○	○	●	●	●	●	●	30
3	○	○	○	●	●	●	●	42
4	○	○	○	○	●	●	●	56
5	○	○	○	○	○	●	●	70
6	○	○	○	○	○	○	●	85
7	○	○	○	○	○	○	○	100

★燃え上がれ！　闘魂!!

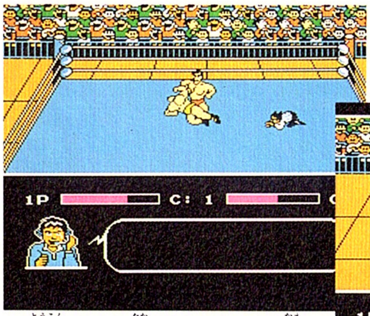
もう1つのファクターに、"闘魂"ってのがある。このゲームにも、闘魂パワーってゆー隠れパラメータがあるのだ（これも1人プレイだけ。2人プレイはバイオメーターで代用）。

この闘魂パワーには、先天的なものと、後天的なもの、2種類があるんだ。先天的なものは、スタッフが狂暴度と呼ぶパラメータで、読んで字のごとくレスラーの狂暴さを表している。

後天的なものは、技をかけられた場合、どれだけ反撃してくるか、その激しさを表わすワケだ。

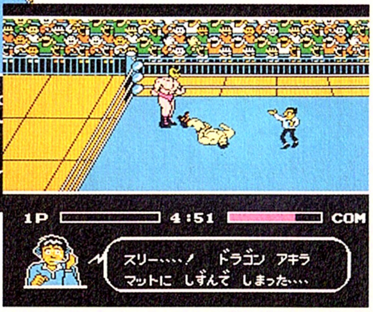
それぞれ、5段階で表わされている。各レスラーの闘魂パワーは後述するからね。

とにかく、1度プレイすれば、闘魂パワーの恐ろしさはよく分かると思うよ。最初は連続で技が決まるのに、闘魂に火がつくと、メチャ強くなるんだ、COMレスラーってヤツは。注意しましょーね。



↑闘魂パワーが高いと、フォールを返すときに有利なんだ。さらに、攻撃を受けたときの反撃も決まりやすくなる

↓てなワケで、闘魂パワーが足りないとこーなってしまう。といっても、自分でどーこーできる数値じゃないんだけどね



PRO-WRESTLING

★レスラー別攻撃値をバラしちゃお

じゃ、各レスラーの持ち技の攻撃値をバラしちゃいましょ。同じ技でも、かなり数字が違うからね。レスラーは、かけ方がカンタンで、パワーがある技を持っているヤツを選べば、有利に試合できるでしょ。

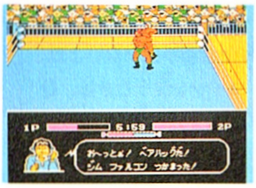
各レスラーの表を見比べるときは、同じ場所でも技が違うことがあるので注意してくださいね。これは、レスラーによってかけられる技が違うからなんだ。攻撃技は33種類あるんだけど、すべてをふくんだ表にすると、スカスカになっちゃうしねぇ…。

攻撃値の最高は120。だけど、最高の威力を出そうと思ったら、トレーニングを重ねて、トレーニング値を上げとかなきゃならないってことは、前述した。何しろ、トレーニング値を最高にすれば、威力は2倍になるんだから!!

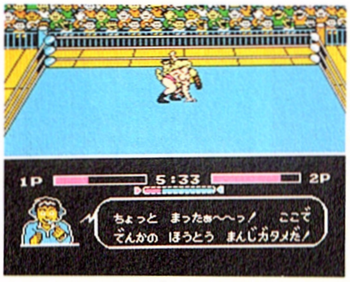
闘魂パワーは前述の通り2種類ある。先天的なものはA～Eで、後天的なものは1～5の5段階評価だ。E／3ってゆー風に、並列表記してあるんで、そこんとこよろしく!! 対戦前には、相手の闘魂パワーをチェックして、反撃に備えよう。



←最高の攻撃値を誇る、ドラゴン・アキラの延髄斬り!! 組んでAボタンと、しかけもカンタンだし、最高の技だろう



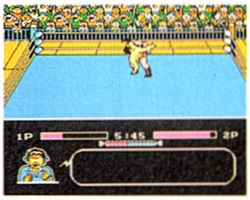
←筋肉レスラーは、力技を得意にしている場合が多いよね



↑固め技は体力を奪うにはぴったり。積極的に活用したい。ドラゴン・アキラの卍固めなんて、ギブアップだって狙えるからね

ドラゴン・アキラ





→最大の必殺技、延髄斬り!! だぁーっ

“闘う国会議員”…じゃなくて、“闘う江戸職人芸”と呼ばれるドラゴン・アキラには、3大必殺技がある。

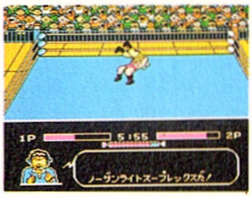
“延髄斬り”“卍固め”“ジャーマンスープレックスホールド”だ。どの技も100以上の攻撃力を誇る。特に延髄斬りは、かけ方もカンタンだし、絶対のおすすめ技だ。

しかし、どの技も、体力が減ってからじゃないと使えないのがネックといえばネックなんだけどね。ま、バックドロップやサソリ固めで、じっくり攻めるか。受けて受けて受けまくり、一気に逆転を狙うか、だね。

キック	22	ブレーンバスター	48	バックドロップ	61	ダイビングボディアタック	50
パンチ	25	ボディスラム	41	パイルドライバー	51	フライングニードロップ	57
ニードロップ	48	延髄斬り	120	卍固め	110	鉄柱攻撃	60
ストンピング	38	コブラツイスト	54	ドロップキック	42		
サソリ固め	52	ジャーマンスープレックス	108	ラリアート	41		
ひざ蹴り	30	ヘッドロック	31	ショルダースルー	55	闘魂パワー	E/3

クリス・ハイパー





→スープレックスは、ブリッジが命!!

メキシコ出身のルチャ・ドールだけあって、“ドロップキック”や“ダイビングボディアタック”などの、飛び技の攻撃値が高いね。ただし、ドロップキックは、狙いを定めた上に、スカされる可能性もあるのが、キビシーところだ。

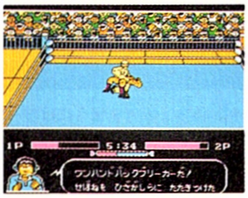
攻撃値の最高が“ノーザンライトスープレックスホールド(長い…。日本語だと“北斗原爆固め”ってゆーんだけどね)”の101ってのも、ちっとツライとこだ。ま、バックドロップやパイルドライバーでコマメに攻めてくことになるのかな。

キック	28	ブレーンバスター	62	パイルドライバー	78	フライングニードロップ	71
パンチ	17	ボディスラム	40	ドロップキック	82	鉄柱攻撃	56
ニードロップ	37	コブラツイスト	42	ジャンピングニーバット	52		
ストンピング	36	ノーザンライトスープレックス	101	ラリアート	43		
足4の字固め	68	ヘッドロック	30	ショルダースルー	57		
ひざ蹴り	37	バックドロップ	72	ダイビングボディアタック	92	闘魂パワー	E/3

HEAVY-FIGHT

パット・ゴードン





➡ワンハンドの背骨折りは、最近復活した技だ

攻撃値100以上の技がない!! とはいえ、〝バックドロップ〟の破壊力は最高クラスなので、序盤からガンガンいけるのがうれしーのだ。

また〝アバラッシュホールド〟や、〝ワンハンドバックブリーカー〟など、力技もなかなか使えるレスラーだ。

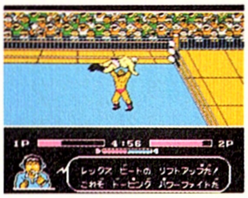
さらに、闘魂パワーね。先天的な方はDだけど、後天的な方は1。敵にしたら、こんなイヤな相手はいないよね。

とにかく、コイツを使うときは、ひたすらバックドロップで投げまくり、最後の決めにワンハンド バックブリーカー!! かな。

キック	17	ブレーンバスター	67	パイルドライバー	62	フライングニードロップ	49
パンチ	23	ボディスラム	49	ドロップキック	40	鉄柱攻撃	70
ニードロップ	37	アバラッシュホールド	95	ジャンピングニーバット	84		
ストンピング	30	ワンハンドバックブリーカー	98	ラリアート	50		
足4の字固め	59	ヘッドロック	38	ショルダースルー	59		
ひざ蹴り	41	バックドロップ	95	ダイビングボディアタック	55	闘魂パワー	D/1

レックス・ビート





➡パワーファイターの面目躍如！ 殺人投げだ!!

筋肉ファイターだけあって、力まかせの技のポイントが高いようね。だけど、これといった必殺技がないのも事実だしなぁ…。

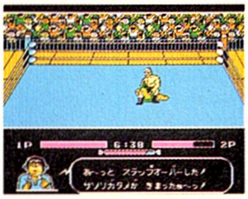
まぁ〝ベアハッグ〟でスタミナを奪っといて、とどめの〝デッドリードライブ〟、あるいは〝パワーボム〟って感じになるのかな。もっとも、どの技も、体力が落ちてからじゃないと使えない技なんだけどね。

にしても、レックス・ビートってヤツは、面構えはスゴイいんだけどね。こーやってデータを見ると、そこそこって感じになっちゃうのが悲しい…。

キック	25	ブレーンバスター	51	デッドリードライブ	100	ショルダースルー	57
パンチ	25	ボディスラム	43	バックドロップ	41	ダイビングボディアタック	48
ニードロップ	32	アバラッシュホールド	68	パイルドライバー	67	フライングニードロップ	57
ストンピング	30	ベアハッグ	92	ドロップキック	43	鉄柱攻撃	78
足4の字固め	42	パワーボム	89	ラリアート	62		
ひざ蹴り	30	ヘッドロック	37	ショルダータックル	71	闘魂パワー	C/3

ゲンジ・ムラマサ





➡カンタンで強力！ サソリ固めは有効な技だ

東洋一のパワーファイターとゆーわりには力技が少ないんだよねぇ。まぁ、〝アバラッシュホールド〟の威力と迫力はかなりのモンがあるけどさ。また、かけるのがラクな〝サソリ固め〟の攻撃値も高いので、「相手を倒しては、サソリ固め」ってのを繰り返して、アバラッシュホールドで引導を渡すってパターンが有効かな。

見た目がハデな〝ラリアート〟の攻撃値も高いから、とどめはラリアート連発も気持ちいいんだけどね。ラリアートを打つ前に、腕を回してくれたら、もっとフンイキが出たんだけどねぇ。

キック	17	ブレンバスター	57	バックドロップ	59	ダイビングボディアタック	56
パンチ	15	ボディスラム	42	パイルドライバー	47	フライングニードロップ	42
ニードロップ	40	アバラッシュホールド	102	ドロップキック	31	鉄柱攻撃	57
ストンピング	37	コブラツイスト	58	ラリアート	97		
サソリ固め	109	ジャーマンスープレックス	95	ショルダータックル	67		
ひざ蹴り	32	ヘッドロック	30	ショルダースルー	56	闘魂パワー	C/3

PRO-WRESTLING

シュワノ・ビッチ





➡連続ラリアートも、有効な攻撃法だ

シュワノ・ビッチの得意技は、パワーファイターらしい力技が多いんだ。〝ジャイアントスイング〟〝アバラッシュホールド〟〝ベアハッグ〟なんて、いかにもだよね。

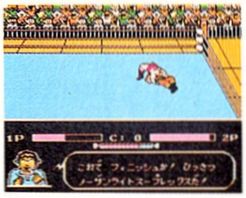
だけど、コイツの最大の技は、〝ラリアート〟だ。相手を倒したら、少し離れたところで待ち、立ち上がったらすかさずラリアートをぶち込む。フラフラになったところで、アバラッシュホールド1発!!

ただし、闘魂パワーが、後半になると落ちるので、シュワノ・ビッチで闘うときは注意しようね。

キック	20	ブレーンバスター	67	バックドロップ	48	ダイビング ボディアタック	48
パンチ	27	ボディスラム	42	パイルドライバー	58	フライング ニードロップ	41
エルボードロップ	48	アバラッシュホールド	87	ドロップキック	41	鉄柱攻撃	72
ストンピング	31	ベアハッグ	100	ラリアート	111		
ジャイアントスイング	73	ワンハンドバックブリーカー	72	ショルダータックル	57		
ひざ蹴り	32	ヘッドロック	37	ショルダースルー	58	闘魂パワー	B/5

サー・シュワルツ





➡北斗原爆は、腕をキメてるから受身が取れない

お化粧をしてリングに上がるショーマン派のレスラーなんだけど、最高のテクニックを持っているんだ。特に、スープレックス系の技のキレは最高なんだぞ。

サー・シュワルツの場合、ひたすら〝バックドロップ〟で投げ続けるってのが一番いい闘い方だろうね。〝足4の字固め〟との併用で攻めれば、カンペキだぁね。また、体力が減ったときの〝ノーザンライトスープレックス〟も超強力だぞ。

闘魂パワーも高いので、かなり使いやすいレスラーといえるだろう。

キック	29	ブレーンバスター	67	パイルドライバー	57	フライング ニードロップ	70
パンチ	23	ボディスラム	56	卍固め	80	鉄柱攻撃	67
ニードロップ	62	コブラツイスト	56	ドロップキック	61		
ストンピング	41	ノーザンライトスープレックス	120	ラリアート	42		
足4の字固め	77	ヘッドロック	33	ショルダースルー	42		
ひざ蹴り	38	バックドロップ	99	ダイビング ボディアタック	55	闘魂パワー	B/1

ランディ・スミス





➡雪崩固めの迫力はピカイチ。気持ちいー技だ

うーん、コイツも決め技に欠けるとこがあるなぁ…。ま、〝アバラッシュホールド〟〝ベアハッグ〟〝デッドリードライブ〟の3つの力技が、3大必殺技ってことになるんだろーけど。

とりあえず、ベアハッグとラリアートでスタミナを奪い、とどめのアバラッシュホールドか。あるいはギブアップまで、ベアハッグで押すか…。

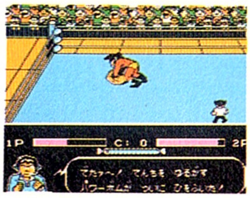
他の技は、あまり強力とはいえないからなぁ…。2世レスラーってことだけど、えてして息子はスケールダウンしちゃうんだよね。ほんと、例外はファンクスぐらいだもんね。

キック	12	ブレーンバスター	51	デッドリードライブ	98	ショルダースルー	57
パンチ	20	ボディスラム	52	バックドロップ	42	ダイビング ボディアタック	68
ニードロップ	39	アバラッシュホールド	92	パイルドライバー	47	フライング ニードロップ	53
ストンピング	40	ベアハッグ	97	ドロップキック	40	鉄柱攻撃	78
サソリ固め	45	ワンハンドバックブリーカー	72	ジャンピングニーバット	55		
ひざ蹴り	31	ヘッドロック	30	ラリアート	82	闘魂パワー	B/3

HEAVY-FIGHT PRO-WRESTLING

ジム・ファルコン





→復活のパワーボム。威力は最高クラスだ

〝ケンカ屋〟と呼ばれるだけあって、打撃系の攻撃が、けっこう強力なのだ。

ブレンバスターやパイルドライバーで相手を寝かせておいて、〝ニードロップ〟や〝サソリ固め〟でスタミナを奪うってのが有効な戦法だろう。

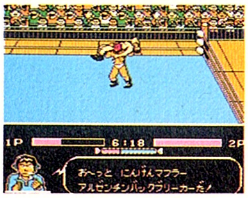
必殺技の〝パワーボム〟と〝延髄斬り〟は、体力が少なくならないと使えないから、ある程度は相手の技を受けることも必要なんだけどね。

とゆーワケで、耐えて耐えて耐えて、最後に延髄斬りからパワーボムでフォール！ なんて、天龍みたいなファイトもできるワケだ。

キック	25	ブレーンバスター	61	バックドロップ	57	フライングニードロップ	45
パンチ	15	ボディスラム	57	パイルドライバー	59	鉄柱攻撃	71
ニードロップ	61	延髄斬り	106	ドロップキック	43	----	----
ストンピング	38	コブラツイスト	73	ラリアート	68	----	----
サソリ固め	74	パワーボム	120	ショルダースルー	59	----	----
ひざ蹴り	36	ヘッドロック	33	ダイビングボディアタック	47	闘魂パワー	A/4

ドクター・ギルド





→地獄の人間マフラー、アルゼンチン式背骨折り

超強力な技はないけど、どの技もそれなり以上にこなすとゆー1番イヤなタイプのレスラーが、このドクター・ギルドだ。

使える技も23種と最も多い。コイツだけしか使えない、攻撃値107の〝アルゼンチンバックブリーカー〟が最高の必殺技だ。

また、〝鉄柱攻撃〟の攻撃値も89と全レスラー中最高なんだ。だから、〝ジャイアントスイング〟で場外に落とし、鉄柱で痛めつけるって手も考えられるし、リングアウト勝ちを狙う手もあるかもしれないね。

キック	18	ブレンバスター	58	デッドリードライブ	78	ショルダータックル	61
パンチ	20	ボディスラム	47	バックドロップ	44	ショルダースルー	57
エルボードロップ	38	アバラッシュホールド	70	パイルドライバー	51	ダイビングボディアタック	59
ストンピング	37	コブラツイスト	43	ドロップキック	41	フライングニードロップ	42
ジャイアントスイング	71	アルゼンチンバックブリーカー	107	ジャンピングニーパット	55	鉄柱攻撃	89
ひざ蹴り	30	ヘッドロック	37	ラリアート	47	闘魂パワー	A/2

★じゃ、一番強いのは誰だ!?

と、各レスラーの技の威力を見てきたワケだ。じゃ、誰が一番強いんだろーかって思うでしょ。

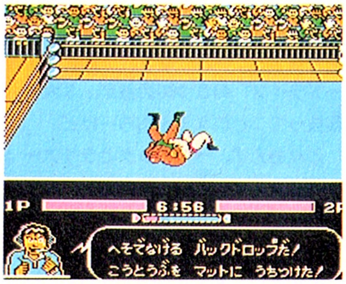
各技の攻撃値の総計を、技の数で割った数値で単純に比較してみると、55前後で、ほとんど差はないんだよね。サー・シュワルツだけ59と、ちょっと大きいけど。

レスラーの力に差がないってことは、強力な技のかけやすさと、プレイヤーの腕が、総合的な強さの目安になるだろう。これは、単純には比較できることじゃない（特に〝プレイヤーの腕〟はね）んだけど…。

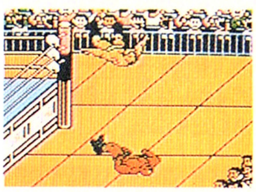
ま、こればっかは、それぞれのレスラーを試してみてね…ってことになるんだけどね。

実際に、プレイしてみた感じでいえば、サー・シュワルツが一番やりやすかったけどね。ムリに順位をつけるなら、シュワルツ、シュワノ・ビッチ、ギルド、ドラゴンって感じかな。ただし、これはあくまでも主観だけどね。

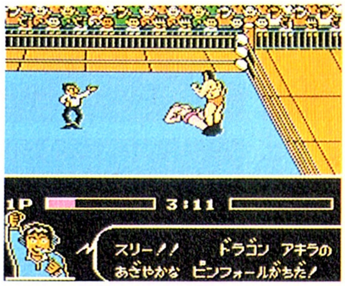
大事なことは、使うレスラーは1人に決めて、どんな技でも使えるよーになることでしょーな。



←バックドロップは序盤の重要技。これで相手を寝かせて、固め技や打撃技で体力を奪うってのが基本戦法だからね



←場外へ向かって飛ぶことだってできるんだ。決まると最高の気分!!



↑てなワケで、根気よく体力を奪い、大技を連発してピンフォール!! なれてくれば、〝受けの美学〟を追求することもできる!?

最新ゲーム徹底紹介　　ホットゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

ツインビー3 ポコポコ大魔王

カセット 9月29日発売/コナミ ¥5500(税抜き)

人気ゲームの進化とは

人気ゲームにつきものなのが、その続編。いろいろなゲームのII、IIIが出てるけど、おもしろくなっていくものって結構少ないよね。さて、ツインビーは?

文/AYU♥



ツインビーシリーズの第3弾「ツインビー3　ポコポコ大魔王」。かわいいキャラや、コミカルな敵がわんさか出てくる、シューティングゲームだ。

ツインビー3ってこんなゲーム

シナモン博士におつかいをたのまれたグインビーが行方不明になってしまった。そこで残されたツインビーとウインビーがグインビーを捜しにいく、というのが今回のシナリオ。

基本的な操作などは今まで通り。IやIIと共通する部分が多いからすんなりと入っていけるハズ。例えばパワーアップとかね。雲を撃って、そこから飛び出したベルをとることによって色々変化していくってやつ。IIでは鈴だったけど、今回はIと同じベル。撃った回数によって色が変わり、その色の違いで、パワーアップの種類も違うんだ。他にも手がとれた時に出てくる救急車とか、死んだプレイヤーの魂を取ることによって、パワーアップした状態を続けられる…などなど、ツインビーならではの要素がぎっちり入ってるよ。

新しく加えられたのは『誰にでも簡単にゲームが楽しめるように』ということで設けられた"せってい"。敵難易度設定(楽勝コース、地獄コース)や、自機(ツインビーかウインビー)、それにプレイヤー残機(3〜10機)などが自由に変えられるんだ。あと、面セレクトもついていて、自分のプレイしたい順に設定することもできるよ。

全5ステージ+エクストラステージ(ボーナス面)で構成されていて、すべてクリアするとエンディング。その後再び設定されたラウンド1に戻って、リプレイ。

はたしてグインビーは救えるのか?

グラフィックがとってもきれいになったんだ。川や池、樹木、建物なんかがカラフルに彩られていて、このあたり、やっぱり"時代"を感じてしまいます。

でもね、ちょっとゴチャゴチャしすぎかなって思ったりもするのね。1つの画面に地上キャラ、地上の敵、空中の敵なんかがいっしょくたに動き回ってる時なんか、バックの背景が凝ってることでかえって見にくく感じることがあるわけ。ま、多分に慣れの問題っていうのもあるんだと思うけどね。

ついでにいっちゃうけど"せってい"ってモード、あれ、自分に甘いプレイヤーには"馬の鼻づらにニンジン"だと思うな。4機とか5機ぐらいで始めても、ちょっとつまると「ホレホレ、10機まで"せってい"できるぞ」と目の前にニンジンをブラ下げられちゃあ、すぐにパクリと食わえちゃう人もけっこういるんじゃないかなぁ。でも、絶対安易にパクリしちゃダメよ。熟れてないうちはまずいから。

さて、各ステージは、それぞれ特徴が出てて面白いんだけど、特に"ダンジョン"にはこれまでになかった趣向が凝らされていて、やっぱりツインビーも進化したんだなぁと思う。例えば梁のトンネル。ここをくぐると一瞬自機が影に隠れちゃうってそれだけの仕掛けなんだけど、こーゆー立体的な演出ってけっこう好きだな。また、アイテムの"クエスティオン"もアイデアたっぷりよ。これは当たりだと画面上の敵を一掃してくれるんだけど、ハズレだと"スカ"。意外とドキドキしちゃいます。



↑初心者、へたっぴ大歓迎の"せってい"モード。自分のテクに合わせて設定できる



↑宙に浮かぶベル。色によって、速くなったり、バリアーができたりとイロイロ



↑これが通常画面。止まっているとわからないけど、動いてると本当にゴチャゴチャ

新しくなるって大変だよね

コミカルなキャラクターが大人気の「ツインビー」シリーズも今回で3作目。1作目が'85年1月4日、ディスクで登場した2作目が'85年11月21日の発売だから、実に4年ぶりの"復活"ということになるんだよね。

ここ、1〜2年の間に、やたらと複雑な内容のゲームが増えてきたから、単純メーカイなシューティングの代名詞としても使えそうなこの「ツインビー」の"復活"はファンにとってはうれしい限りじゃないかな。

その意味では、この3作目もファンの期待を決して裏切ってないよ。前述したとおり、ゲームの基本は変わっていないし、やっぱりキャラはコミカルで楽しい。ドンブリ、包丁、オケ……。これでもか、これでもかって感じで出るわ出るわ。

それに容量が大きくなったことで、

ツインビー1対ツインビー3

ここで、おさらいの意味も含めて、ちょっとだけ1と比べてみよう。

まず、グラフィックは3の方がきれい。ベルを見てもらえば一目でわかるんじゃないかな。ただ背景からいうと1の方がスッキリとしてプレイしやすい感じ。ま、ここらへんところは、"好み"とか"慣れ"とかの問題かもね。工夫という意味でいえばこれはもう3。細部に気をくばってるのがわかるし。どっちにも共通する"コミカルな敵キャラ"はツインビーらしくってマル。



↑うーんなつかしの"ツインビー"。このシンプルさがたまんないシューティング



↑2人プレイの場合、ポイント表示はなし。3では下に幅とってるから画面が小さくなる

各ステージのおいしいところをおつまみだぁ!!

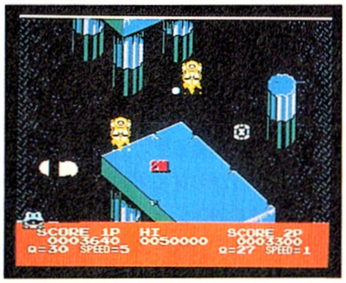
STAGEの見・ど・こ・ろ

とにかく、ゲームをやってみなくっちゃおもしろいかおもしろくないか、なんてわかんないよね。そこで、各ステージのおおまかな説明をしときます。ファイナルステージは自力で見てね。

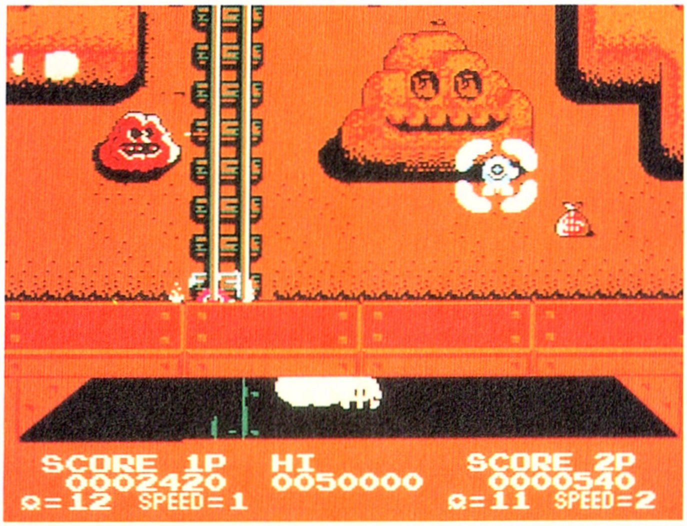


炎のツインビー!!



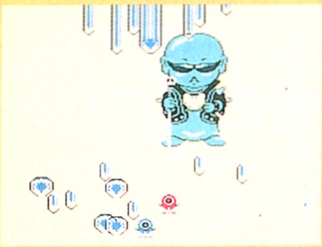


↑じゃーん。これがウワサの〝炎のツインビー〟だ。地上キャラから出た炎のマッチを取った後に雲を撃つと炎のベルが出る。で、それを取ればＯＫ。一定時間無敵になる



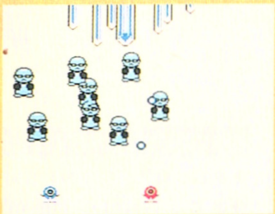
BOSS!について一言

各ステージには、あたりまえのようにボスキャラがいるわけだけど、これについて一言。もーとにかくしつこい。レベル的には弱いのに、倒れるまでが長すぎる。てなわけです。





→あれっ2つに分かれたぞ



→今度は8つ…よしてくれ

エアー・アイランド

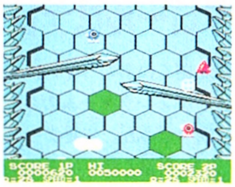
標識と伸びる結晶が出てくる浮遊大陸ステージの〝エアー・アイランド〟。敵はすべて楽器なんだ。大シンバルの〝んば〟やタンバリンの〝バリン〟の攻撃に十分注意しよう。

画面のあちこちにある標識は敵の動きを変えるしかけになっているので、なるべく壊しながら進むのが無難だね。

伸びる結晶の道を越えたらボスステージ。ボスのクリスタル地蔵と対決だ。



←左右に一つずつあるのが標識だ。後のことも考えて早めに壊そう



←伸びる結晶は、突然ビュンと結晶を伸ばしてくるので十分注意

ワナナ・バニ園

どことなく南国ムードのステージが〝ワナナ・バニ園〟だ。なんと敵が水中から現れて攻撃してくるぞ。

ここでは撃つとワニになって攻撃してくるバナナ型の〝ワナナ・バニ〟や近づくとパーッと広がってしまう〝てふてふ〟に注意しよう。

ちなみに地上キャラの型はヒトデ。陸の方にいるので利用しまくろう。

ちょっとトロピカルがいいみたい…。



←ひらひらと舞っているてふてふ（ちょうちょ）がく・せ・も・の



←嫌われ者のクラゲも出るぞ。浮いている魂は必ず取って再生ね

キャッスル・ランド

緑の森に囲まれたファンタジーワールドの〝キャッスル・ランド〟。

コメット、スノーマン、ポンポコなどの魔法使いが出てくるよ。ここの敵、道具（ナイフなど）と一緒に出てくるのでちょっと手強いけど注意して倒していこう。

途中、あたるとくるくる回ってしまう雲なんてのもあるからよけてこーね。

最後の大きな城まで来れたら、ボスステージだ。でっかい恐竜がお待ちよ。



←キャー出たあナイフ軍団。この編隊がたまらなく怖いんだよなあ



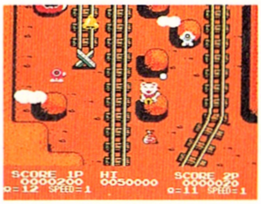
←ボスステージまであと一歩。コイツを倒せ

ダンジョン

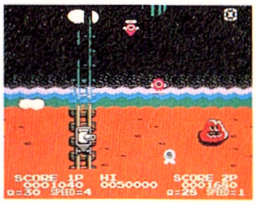
トロッコ砲台の通る線路が続いているのが〝ダンジョン〟。

ここに前述した梁のトンネルが出る。くぐっている時に攻撃されないように素早く出るか、すべて倒してからくぐるかの方法をとるのがベスト。あんまり出たり入ったりして遊ばないようにしようね。

コイニャン（まねき猫）や、みすくみ隊（へび、かえる、なめくじの代わりにかたつむり）などの敵キャラが出てくるぞ。見た目ほどは怖くないよ。



←線路の続くダンジョン。この先にはトンネルが…。



←ここから先は闇の世界。みすくみ隊が待ってるぞ

©KONAMI 1989

中華大仙

カセット／タイトー
9月22日発売／¥5800（税抜き）



典型的な横スクロールパワーアップ型シューティングゲーム。中国を舞台に主人公マイケル・チェンが修行する、という設定である。

ゲームシステムの安定とは?

「グラディウス」以来、横スクロールシューティングゲームはさまざまな作品が世に出た。だが、そこには「安定」の2文字が幅をきかせていた——。

文／CB成沢改め成沢大輔

横スクロールはテレビの形に合ってるはずだが

この記事を書くにあたって、横スクロールシューティングゲームのことをいろいろと調べてみた。定番ゲームスタイルとしてさぞ多くのソフトが発売されているだろう、と思っていたけど、案外な結果だった。

まずファミコンでは、シューティングゲーム全60作のうち20作しかない。PCエンジンでは13作中6作、メガドライブは4作中1作しかない。(変則的な横スクロール物も含む。'89.7.31現在。本誌全ソフトリストより)

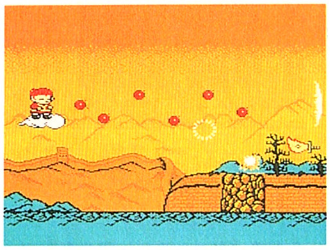
家庭用テレビの形を考えるともっと多くてもいいはずだけど、やはりシューティングゲームの主流はまだ縦スクロールにあるようだ。

思えば横スクロールシューティングゲームが大きな注目を集めたのは'85年6月登場の業務用「グラディウス」だった。それ以前にも「ディフェンダー」、「スクランブル」などがあったが、マイナーの域を出なかった。「グラディウス」は横スクロールならではの映像表現と派手なパワーアップという2つのセールスポイントはマニアから一般のサラリーマンをも巻きこんだ大ヒットになったんだね。

「グラディウス」以降、横スクロールシューティングのレベルは格段に上がり、ヒット作も出るようになった。「ファンタジーゾーン」、「R-TYPE」の2大タイトルを筆頭に、「マグマックス」、「サイドアーム」、「ラビオレプス」など多くが（とはいってもやはり縦スクロール物にはかなわないが）ゲームセンターで活躍した。

ほとんどの横スクロールシューティングに共通なのは、パワーアップに重きを置いているということだ。これは業務用、家庭用の区別はない。ことに現在発売されるものにパワーアップのないものはない。横スクロールシューティングの開発をする上での力点は、パワーアップのアイデアと、そのアイデアを生かすステージ構成に置かれているようだ。それとステージラストのボスキャラも欠かせない要素になっている。「グラディウスはいつもおんなじ」といわれるのは、実はすべての横スクロールシューティングに共通しているのだ。もちろん業務用、ファミコンの区別なくである。

その延長上に「中華大仙」がある。



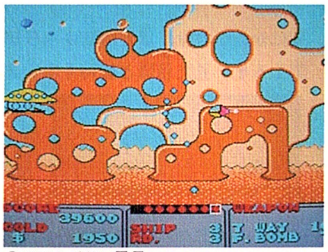
↑派手なパワーアップは横スクロールシューティングにはなくてはならない。「中華大仙」もなかなか凝ったパワーアップがある

グラディウス



©KONAMI

ファンタジーゾーン

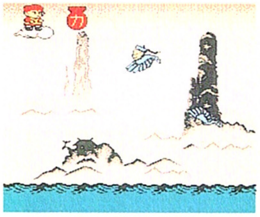


©SEGA／サン電子

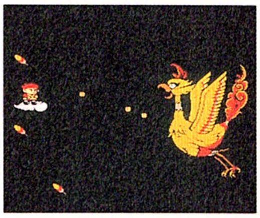
R・TYPE I（PCエンジン）



©HUDSON SOFT Licensed from IREM CORP.



←「力」は空中弾のパワーアップになっている



←ボスキャラとの戦い。確かに迫力はあるが…

安定した楽しさが味わえるが

横スクロールシューティングの典型、「中華大仙」には、やはりパワーアップとボスキャラという要素はしっかり入っている。

「中華大仙」の特徴としては、
1．中華風のキャラクター群
2．色使いの彩やかな背景
の2つを挙げたい。基本的なシステム面ではやはり「グラディウス」の流れを受け継いだといえよう。

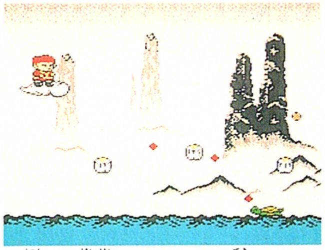
その意味では安定した楽しさが味わうことができるが、画期的なシステムでびっくりさせられながらプレイしていくといった楽しさは少ない。2つの特徴により、目を引かれるものがあるが、ゲームを間接的に演出し、盛りあげてくれる要素にとどまっている。

となると、このゲームをオススメできるのは、シューティングゲームファンということになるか。

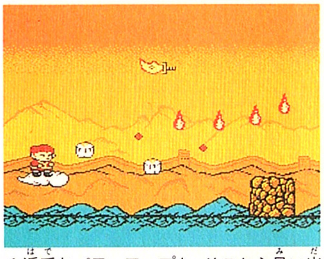
新しいシステムを産み出すことは並みたいていのことではない。開発者側に大きな意欲とさまざまな形での勉強、それを生かす柔軟さが必要である。名作と呼ばれる作品にはゲームの裏から3つの要素の香りが漂ってくるものだ。

「中華大仙」はそれらの新システム開発よりも既存のシステムを改良することに主眼を置いたゲームである。

安定したゲームとはこのことだ。



↑美しい背景、コミカルな敵キャラ。要素としては面白いが難易度は高い



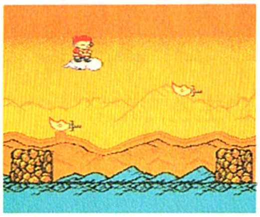
↑派手なパワーアップも、そこから見い出されるのは安定の2文字しかない

ステージを構成する3つの要素と基本の攻略法

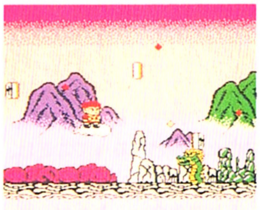
通常ステージ

現れる敵を次から次へと撃ち落としていけばいいだけだが、気をつけたいのは下の地面にいる敵だ。放っておけば弾を撃ってくるが、下から上へ飛んでくるため、飛んでくる敵の弾にはさまれるような形になり、よけづらくなる。前述の通り当たり判定も大きいのでやられてしまう可能性が大というわけだ。法力はなるべく下方攻撃できるものを選ぶようにしよう。

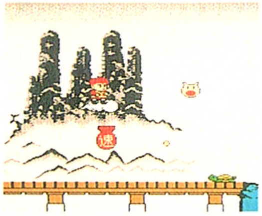
後半のステージになると後ろから敵が現れることもある。気をつけましょ。



←ステージ3。炎の剣はかなり固い敵だ。逃げろ



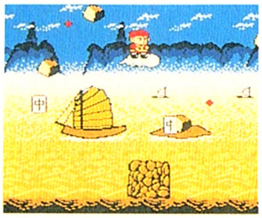
←ステージ4。上下の敵が放つ弾幕がキビシい



←ステージ1。パワーアップをコツコツと集める



←ステージ5。パンダの頭は後方から出現する



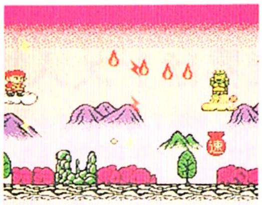
←ステージ2。浮遊岩と敵の弾に注意しよう



←ステージ6。通路が狭くなっている。弾に注意

中ボス

1ステージ中、2回中ボスが現れる。倒せば法術をもらえるイベントワールドに入れる。けど簡単にはいかない。中ボスだけじゃなく、ザコキャラにも気をつけていないと激しい攻撃が……。



←空中弾と法術を使って一気に攻撃しよう

ステージ1



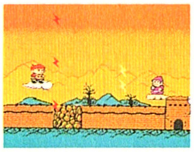
↑雷を同時に3発放ってくる攻撃パターン。すき間が大きく、逃げやすい

ステージ2



↑雷の数が5つに増え、すき間が狭くなった。うまく抜けないと苦しい

ステージ3



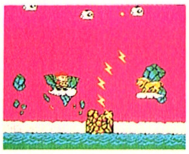
↑最初に3発、すかさず2発の雷を放つ。手際よくよけよう

ステージ4



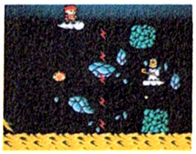
↑雷の数は最初に3発、すかさず3発に増えた。ザコも多く、手強いぞ

ステージ5



↑扇型に5発の放射状になる。ステージ4よりもよけやすい

ステージ6



↑中ボスはステージ2と同じヤツだ。けど他のザコ敵のせいで手強い

法術をうまく使いこなすには!?

中ボスを倒しすとイベントワールドに入ることができるが、ここでは1度に4つの法術しか表示されない。法術の数は12種類ある。どうやったら全部の法術を身につけることができるのか？　簡単である。メニューは自分がやられずに扉を出すたびに進化するのだ。そのパターンは下の写真で示す通り4段階に分かれている。

やられずに進んでいけばずっと第4段階でキープされる。

どの段階で何の法術を取るかだが、まず第一段階でのオススメは四界火。バリアみたいなもので意外と便利。第二段階だと炎三宝、第三段階はイマイチ使えないものが多いが、あえて選ぶなら地平弾。第四段階は文句なしに鳳仙花が役に立つぞ。

第一段階



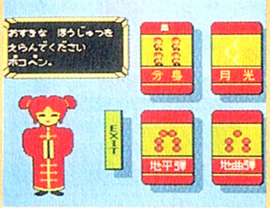
→四界火に守ってもらおう

第二段階



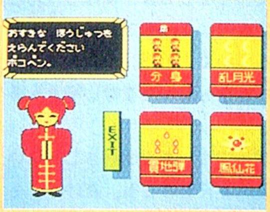
←ここは炎三宝でいこう

第三段階



→月光も意外と使える

第四段階



←鳳仙花は圧倒的に強い!

ステージボス

ステージのラストまで進むとボスキャラとの対決になる。極めてオーソドックスな構成だね。各ボスキャラはそれぞれ特徴的な攻撃方法で襲いかかってくる。攻略法の第一はまずその攻撃方法をつかみ、どこへ逃げればよけられるかということにある。そして弱点を知り、そこへ確実に攻撃しよう。それぞれの弱点は右に紹介するので参考にしてほしい。さほど手強いボスはいない。

ステージ1



↑弱点は頭。羽根を飛ばして攻撃してくる

ステージ2



↑コイツの弱点も頭。お皿の部分だ

ステージ3



↑やはり頭が弱点である。顔のちょっと上だ

ステージ4

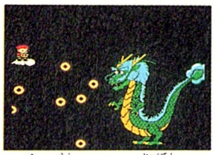


↑お腹のベルトにある顔が弱点になっている



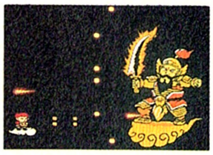
↑弱点を攻撃し、撃ってきたら逃げる。共通のパターンだ

ステージ5



↑目の上あたりが弱点。輪の中を抜けて攻撃!

ステージ6



↑ステージ2、4のボス。後にラストボスが現れる

©TAITO CORP. 1989／DISCO

ウルティマ ―聖者への道―　カセット　ポニーキャニオン　9月20日発売/¥5900(税抜き)

聖者への道は、人の道

人が人として生きていく。カンタンそーで、とってもムズかしい生き方だ。しかし、聖者になるためには不可欠。うーん、考えさせられるゲームだ。

文／北枕 獲



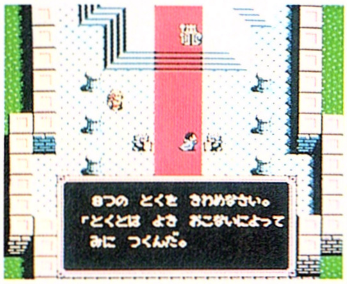
パソコンRPGの名作「ウルティマⅣ」のファミコン移植版。ゲームの目的は敵を倒すことではなく、聖者となって写本（究極の知恵の書）を読むこと。

道徳的なゲームである

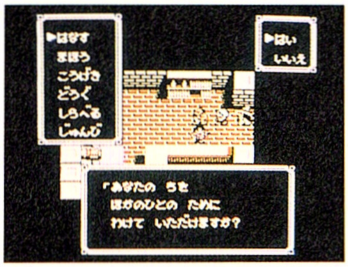
今も"道徳"って授業があるのかどーかは知らない。けど、私が小学生の頃には週1回、道徳の時間があって、教育テレビのドラマを見て話し合うなんてことをやってたんだ。当時は、「なんてつまんない授業だろう」と思ってた。でもね、社会に出て、様々な"おつきあい"をするよーになると、道徳の大切さってのを感じるよーになったんだ。人間が生きていくってことは、他人とつきあっていくことだ。学生時代のよーに、なぁなぁじゃすまない場合も多いしね。

"道徳"ってゆー言葉は好きじゃないし、嫌悪感さえも感じる。だけど、その中身まで嫌っちゃいけないんだよね（うーん、今回、大マジだな）。

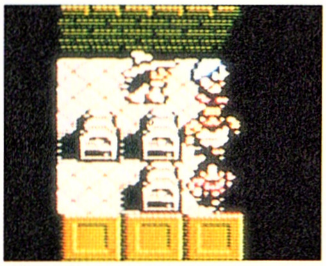
何で、こんなことを書いたかってゆーと、ウル聖のポイントが"徳"だからなのね。前に「徳を高めるためには、人が人として生きていく上で当たり前のことをすればいい」って書いた。つまり、このゲームって"道徳"なんだ。



↑徳。「人道を悟って、行為に現すこと」「恩恵を施すこと」「正義が行為に現れること」



↑徳を高めるためには、他人を思いやる心を忘れてはいけないってことだよね



↑隠し部屋で宝箱を見つけた！　だけど、持ち主がいるはずだよね…

旅を楽しむゲームである

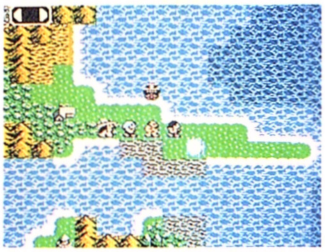
なんていってもね、ウル聖がカタいだけで退屈なゲームってワケじゃないからご安心。ただ、徳を高めることと、道徳の共通性は覚えといてほしいと思うワケだ、おぢさんは。

さて。ウル聖は旅を楽しむゲームである。まぁ、どのRPGでも、こーゆーいい方はできるのかもしれないけど。それでも、わざわざ、こーゆーいい方をしたのはワケがあるんだ。旅の楽しみは、計画を立ててるときと、帰ってからの思い出だって、よくゆーでしょ。イヤになるほど自由度が高いウル聖も、こーゆーところがあるんだよね。「さぁ、次はどこへいこーかな」ってゆー楽しみ。これは、1本道のRPGじゃ、絶対に味わえないよ。目的地を決めたら、足を考えて（徒歩、ムーンゲート、船、気球etc）ね。旅を計画する楽しさ、これはウル聖だけのモノだ！

もちろん、旅の途中にも、楽しみは多い。未知の土地を訪れるってことは、それだけでエキサイティングだもんね。

さらに、人との出会い。これが、旅の1番の楽しみかもしれないね。RPGにおいて人と会うってことは、情報収集をしたり、クエストを依頼されるってパターンがほとんどだ。ところがウル聖は、それだけじゃない。そう、徳がからんでくるんだよね。すべての行動が徳に反映されるから、行動は慎重になるし、他人とのコミュニケーションも密になる。ほとんど実生活シミュレーションゲームでもあったりするのだ。

ま、それほど考え込むこともないけど。にしても、こーゆーゲームは、日本人じゃ創れないよな。これは、神様を持つ人種と、持たない人種の違いなんだろーな（これは、和製ホラーに傑作がないことにも通じるんだけどね）。



↑最初、旅はムーンゲート中心に行う。行き先は、しっかりチェックしなきゃね



↑後半では、気球が大活躍してくれる。風を変える魔法は必需品。材料切れに注意

世界は1つ、人類みな兄弟である

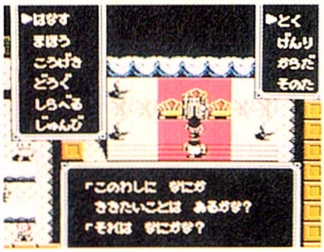
てなワケで、総論です。で、ウル聖を一言でゆーと、こーなるのだ。もちろん、戦闘は必要不可欠だけど、単純な勧善懲悪じゃないからね。戦って戦って戦い抜くってゆー従来の"RPGの常識"を引きずっていると、ウル聖を十分に楽しむことはできないのだ。

もっとも、ここがネックでもあるんだけどね。今までのRPGと比べると、考えなければいけないことが、ずいぶんある。ただ徳を高めて、聖者になればいいってもんじゃないしね。聖者になった上に、8つの徳、3つの原理について理解しないと、ゲームクリアはできないんだ。

つまり、お子様は問題外ってことね。オトナだって、ちょっと取っつきにくいんだよね。ただし、パソコンで大人気になったのは、ダテじゃないってことだけは確かなのだ。



↑逃げてばかりいると、徳が下がるからね



↑とにかく、いろんな人と会わないと、ゲームが進まないからね

旅人たちへ

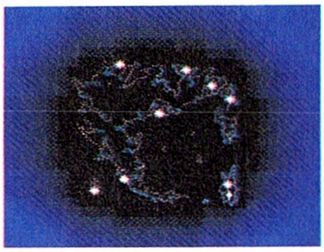
世界

さて。旅の舞台となるのは、ソーサリア大陸と、島々である。ブリタニア全土に、町、城、村、神殿、ダンジョンが散在しているワケだ。

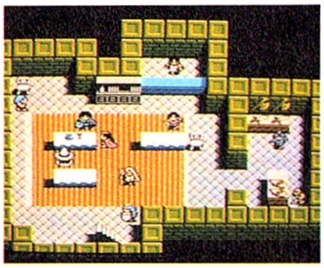
徒歩でいける場所、ムーンゲートでいける場所、船が必要な場所、気球じゃないといけない場所…。最初のうちは、いける場所も限られてるけど（それにしても、広いけどね）、気球を手に入れれば、ほとんど世界中を移動できるワケだね。もっとも、気球は風まかせ。自由に移動するためにはウィンドの魔法を使うわなきゃならないんだけどね。それに、平地にしか降りられないし…。にしたって、便利な乗り物だ。えっと、気球は、○○○○の××××の側にあるんだ。ま、入手できるのは、かなり先のことだけどね。

それに、そう変わった地形もない。毒に冒される沼地なんて、おなじみだしね。ブッシュってのもあるけど、これは丈の高い草原って感じで、実質的に草原と変わらない。山岳地は入れない、海も船は浅瀬に入れない。ま、地形的には、何も問題はないでしょう。

それじゃ、町、ダンジョン、神殿のポイントを説明しよう。そーそー、下のマップはアップル版のオマケのハンカチなんだ。基本的に、ファミコン版でもマップの変更はないからね。地上の旅の参考にどーぞ。



↑某所にある天文台の望遠鏡をのぞくと、この星、つまり世界を見ることができるんだ。輝いている場所は…



↑旅人の部屋に全員集合。さぁて、誰を連れて旅に出よーかな。選び方でゲームの展開が変わる…なんてこともあるのかな？

ブリタニア大陸MAP



町

実は、町には秘密がいっぱいなのだ（もちろん、村や城にもね）。なにしろ、建物のカゲや、森の中など、見えない場所がいっぱいあるでしょ。こーゆー見えない場所には、大切な秘密が隠されていることも多いんだ。見落としのないよーに注意しよう。

特に、森の中にキャラクターがいたりする場合。とーぜん、そいつも動き回ってるワケだから、すれ違っちゃって、会えないことだって考えられるもんね。しつこいぐらいに歩き回ろーね。

それから、隠し部屋。これは、マップをきっちり書けば見えてくるだろう。前作同様、通り抜けられる壁が、どこかにあるってワケ。さぁ、探そーっ！



↑町の中にも、毒の沼地や、森があったりする。歩くときは注意しましょーね



←森の中にも人がいる。見落とさないよーに

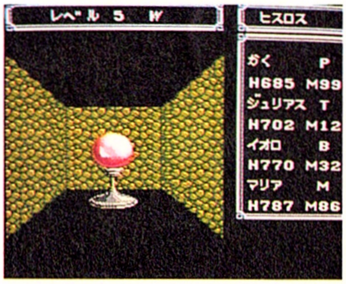
ダンジョン

この世界には８つのダンジョンがある。その奥には、それぞれの徳を象徴する石と、○○があって…。とゆーワケで、ダンジョン探索も、ウル聖の大事なポイントなんだ。通路は３Dで、要所要所にある部屋が２Dなんだ。

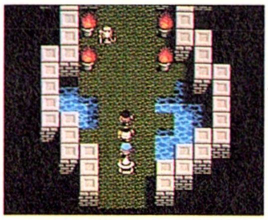
ダンジョン内には隠し扉や泉、宝箱がある。このゲーム、戦闘では、なかなか稼げないからねぇ。お金はダンジョンでってのが、セオリーなんだ。

泉はＨＰがフル回復する〝旨い泉〟、何も起こらない〝ただの泉〟に、〝毒の泉〟と３種類がある。

さらに〝宝珠〟だ。これに触れると、ＨＰと引き換えに、パラメータがアップするんだけど、考えちゃうとこだ。



↑ダンジョン内の宝珠。触れるとパラメータが５上がる。ＨＰがごそっと減るけど…

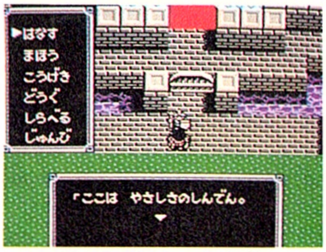


←ダンジョンの奥には、石がある部屋がある

神殿

ブリタニア王国には、それぞれの徳に対応する８つの神殿があるんだ。聖者になるためには、徳を極めた後、神殿を訪れ（神殿に入るためには、ルーンが必要なんだぞ）、瞑想をしなければいけないんだ。８つの徳を極め、８つの神殿で瞑想して、やっと聖者になれるってワケだ。

また、徳を極める前でも、神殿で瞑想すれば、アンクから重要なヒントがもらえるからね。神殿にも、ちょくちょく顔を出しとくよーにしよう（カンタンにいけるよーな場所ばっかじゃないけど…）。



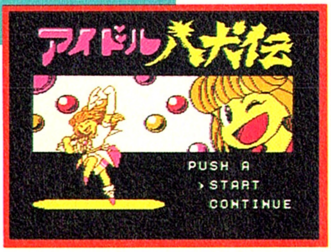
↑神殿に入るには、ルーンが必要なんだ



←瞑想をすることによって、アンクから啓示を受ける

©RICHARD A. GARRIOTT ©ORIGIN SYSTEMS INC.
©PONY CANYON INC.

カセット トーワチキ／9月14日発売
¥6000(税抜き)



主人公・エリカが7人の仲間に助けられながらアイドル歌手を目指すサクセスストーリーAVG。エンディングには異色の「カラオケ」モード付き。

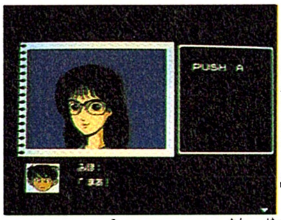
謎解きなしのAVG

第2回目の紹介になる「アイドル八犬伝」。今回はAVGの中におけるこのゲームのポジション、みたいなものについてチョイと突っ込んでみたのさっ。

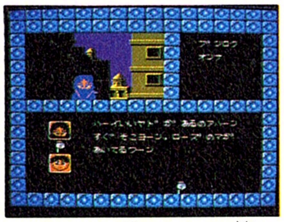
文●内田聡

AVGの2つの方向性

ＡＶＧとは本質的にはシナリオを読ませるゲームであったハズだ。作者によって枠組みと方向性を与えられたゲーム中の主人公（プレイヤー）は、その枠の中でのみ意志と主観的判断というものを持つことになる。定められた（実のところ非常に狭い）レールを逸脱することはなく、大なり小なりの試行錯誤をもお釈迦様の手の上を飛び回る孫悟空の如く、作者の意図の範囲内にあるのである。ひと頃のＡＶＧの大きな流れであった犯人捜し的ＡＶＧは、それだけでは完全に受動的であるＡＶＧのスタイルに、プレイヤーに推理させ、コマンドなどの選択肢の幅を広げることによって、多少なりとも自由度が増した能動的要素を加えたものであった。



←ストーリー重視のルーツ「トキメキハイスクール」



←「東方見文録」のストーリーはスゴイの一語に尽きる

一方、最近増え始めたのが「謎解きなんてなくてもいいじゃん」とばかりにゲーム本来のストーリーを見せる（読ませる、追わせる）ソフトだ。古くは「中山美穂のトキメキハイスクール」や「じゃりん子チエ」などに端を発するこのＡＶＧの「ストーリーを見せることに重点を置く」傾向は、プレイヤーに推理させたり、モノを探させたり、人物関係を考えたりの思考する楽しさよりも、シナリオ自体の面白さを楽しんでもらおう、というＡＶＧの本質に対して開き直ったスタンスと見ることができる。類似ゲームが多く発売され、煮つまりぎみだった犯人捜しＡＶＧとはまた別の、新たなＡＶＧの流れとして定着しそうなスタイルではある。



↑西園寺家の遺産争いから、エリカは女性実業家と天才学者の2人と争うことになる

マンガ感覚の「見せる」AVG

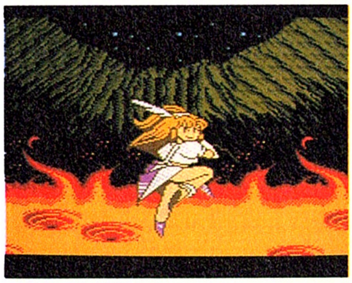
さてさて、やっとここ「アイドル八犬伝」に話がたどり着いた。

つまり、この「アイドル八犬伝」は上で書いた「ストーリーを見せることに重点を置く」ことに忠実に製作されたゲームなのである。いわゆる「謎解き」らしい謎解き要素はほとんどなく、余分なコマンド（よくあるでしょ、1度話をきいて用は済んだハズなのにずーっと"人に聞く"コマンド内に居座っちゃって最後まで消えないうっとぉしいヤツ）はストーリーの進行に従って消えてくれるので、コマンド選びに時間がかからない。なおかつ、いき詰まった時にはヒントがもらえるという親切設計で軽快なテンポでゲームを進めてくれる。

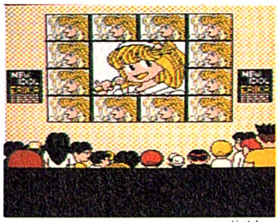
このように、この「アイドル八犬伝」は「ストーリーを見せる」という点において、余分なぜい肉をいっさい落とした、中途ハンパな謎解きへの未練など見せない、スッキリしたゲームシステムとなっている。つまり、考えたり悩んだりということは必要以上にはなく、まるでマンガを読む時のような気軽な感覚でスッとストーリーに入り込み、小気味よいテンポで進むストーリーに身を任せるようにして楽しめるのである。



独特なタッチで描かれているキャラとハデめなグラフィックというのも特筆すべきトコロ。このページの右半分の画面写真を見てもらえばわかるけど、オープニングとエンディングは結構、ド派手なグラフィックで演出されていて、他にも主人公・エリカの百面相的表情の変化は、画面にテンポの良さと独特のノリを与えている（タテノリっつーカンジなんだけどね、わかるかな）。もともとＡＶＧってのは画面に動きらしい動きなんてのはほとんどないものだけど、それでも最近は徐々にグラフィックについて工夫がされてきている。



↑ドーンと派手なオープニングとエンディング。視覚的にも楽しませてくれます



←結構、凝っているグラフィックにも注目してほしい

その中でもこのゲームの画面はとってもアクティブな印象を与えてくれる。それはグラフィック上の問題だけではなくて、ストーリやＢＧＭ、キャラたちのセリフ（これがいろいろなキャラの個性に合わせて考えられていて独特なのだ）、などの様々な要素が実にうまく歩調を合わせている、ゆえのものなのだ。



と、ちょっとホメすぎかもしれないけど、それくらいこのゲームは１つの方向性をキッチリ見据えてつくられたものとしてバランスよくまとまっているといえる。

ただ、上で長々と書いてきたように、このゲームには苦労というものが（プレイヤーの技量の個人差もあれど）基本的にない。いかにプレイヤーを感情移入させ、よどみなくストーリーを見せるかに主眼を置いたゲームなので、山高ければ谷深しといったような、マゾヒスティックなまでの苦労を重ねての、エンディングでのエクスタシーの解放を求める向きには、チト物足りないかもしれないね。



マッ、複雑で難解なゲームが少なくない昨今のファミコン界を考えると、小中学生の女の子がキャピキャピいいながら、2～3人でこのゲームをプレイしている姿が目に浮かぶ、そんな1本でアリマス。

7人の仲間を捜し出しイロモノ大王と対決だ

仲間捜し

世界のスーパーアイドルとなるための手助けをしてくれる仲間を捜すことが1章～2章のメインテーマなのだ。最初の仲間・占い少女のホシミがくれるヒントを頼りにサンシャインビルにやってきたエリカは、そこで早くも仲間の手掛かりを見つけ出すが…。





←ピンチになったらニッコリ笑顔と歌で切りぬける

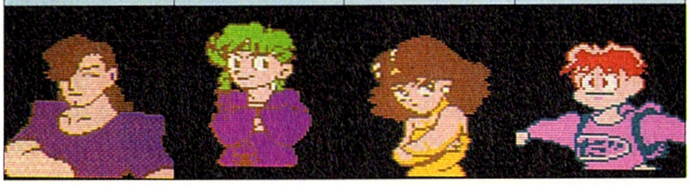


←3人目の仲間はコンピュータ少女のミサオだ

占い少女 ホシミ	株式名人 ヤヨイ	コンピュータ少女 ミサオ



敏腕プロデューサー 茶畑ヤチヨ	花火職人 江戸川ムラサキ	女暴走族 ミドリ	追っかけ少女 モモミ



←7人の仲間たちはそれぞれ違った個性を持った女の子たち。前半戦はこの仲間たちを捜し出すのが目標。さほど苦労はしないけどね

歌手修業

4人目の仲間となった敏腕プロデューサー・茶畑ヤチヨの助言で、エリカは歌手修業をするべくカキナベ山にいるみかこカルミを訪ねることになる。ここでエリカは5人目、6人目の仲間となる女暴走族・ミドリと花火職人の江戸川ムラサキと知り合うことになる。

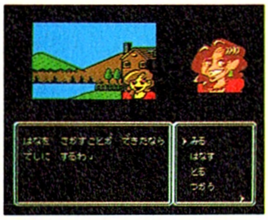
やっとこさカキナベ山山頂にたどり着いたエリカだったが、みやこカルミは弟子入りの条件にカキナベ山の湖いちめんに花を咲かせるという難題を持ちかけてきたのだった。



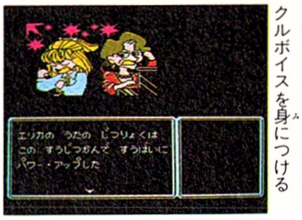
←弟子入りには最後の難関が待ちうけていた



→カキナベ市の河原で江戸川ムラサキ登場



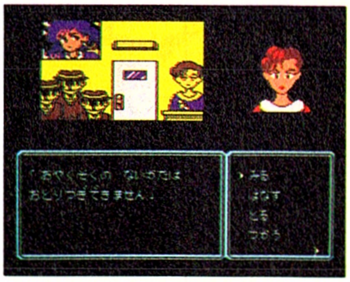
←歌謡界の女王みやこカルミに弟子入りし特訓だ



←特訓によりエリカはミラクルボイスを身につける

デビュー曲

着々と芸能界入りへ近づくエリカ。第3章ではデビュー曲を捜し出すためにFテレビ局へと向かったのだが、そこにはなぁ～んと宿敵イロモノ大王の手下が手ぐすね引いて待ち受けていたのだった。並み居るイロモノ軍団相手に苦戦するエリカだったが…。

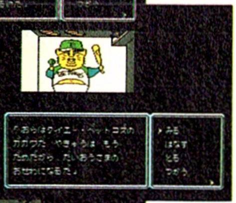




←Fテレビ局内でイロモノ大王の手下たちと戦うのだ



←運動会でしかテレビに出れないイロモノ芸人たちと勝負！



↑第2関門はイロモノ野球選手が登場だ



↑まぼろしの名曲"きみはホエホエむすめ"を果たして手に入れることができるか？



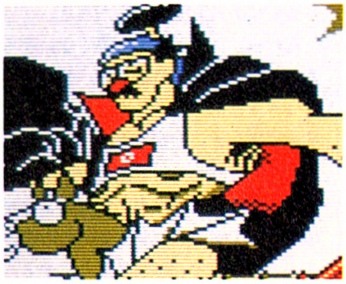
←最後はなんとイロモノ相撲取りの大群。こりゃ負けそ

イロモノ対決

第4章では、ついに暗黒イロモノ大王の館に乗り込んでの直接対決なのだ。しかし、大王のところまでたどり着くには大王の下僕・イロモノ四天王たちと対決しなければならない。しかし、やっとのことで四天王たちを退け、大王との対面(？)でエリカを待っていた意外な事実とは!? 最後の最後まで息もつかせぬ、大、ど～ん、で～ん、返し.!! の連続なのだ。



↓最終章である第5章では暗黒イロモノ大王との直接対決。負けるとゲームオーバーだぞ！





↑暗黒イロモノ城でエリカのいく手を阻むイロモノ四天王たち。名前に思わず爆笑

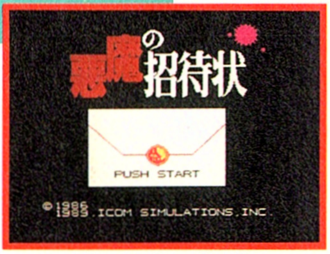
©トーワチキ

カセット 9月中旬発売予定／ケムコ
￥6200(税抜き)

ファミコンで鳥肌が立つか

ケムコ・アドベンチャーシリーズ第3弾は「悪魔の招待状」。今、映画などで大人気のホラーを題材とした作品なのである。

文／手塚一郎



不気味な館に消えた姉を捜す、ホラータイプのAVG。100を越える場面数、豊富な謎とアイテムが特徴。難易度は非常に高く、上級者向けといえる。

"恐怖"とは一体何であるのか?

恐怖とは原始的な感情である。

古代より存在し、変化することなく人間の心の中に潜んでいる。人によってはその対象が変わるだろうが、必ず持っているはずだ。

それでは「恐怖」とは何か。

ぼくは「死を恐れる感情」だと思っている。例えば、未知のものと接した時、好奇心と同様にして恐怖が頭をもたげてくる。それが自分に対して危険をもたらす可能性があることを感じとるからだ。

命を大切にしている人ならば、どの国の誰だって恐怖を感じる。恐怖は教わることなく持ち合わせている感情なのである。

できることならば、人々は自分たちの生活から恐怖を切り離したかった。ビクビクしながら生きるよりも、平和の中でのんびりと生活するほうを好むのは当然なのだろう。

恐怖は忘れ去られつつあった。

ところが、人々はこれを楽しむことを始めた。自分たちの手で恐怖を創りだしたのである。小説、漫画、映画などに見られるこの波は、ついにファミコンのゲームにまで及ぶ。

果たしてファミコンで恐怖を感じることはできるのか。もし可能ならクーラーより安上がりなのだが……。



↑突然、入ってきたドアが閉まり、バスからは水が溢れはじめた……

「悪魔の招待状」はホラーか?

「悪魔の招待状」は、ホラーを題材としたAVGであるという。

最近はスプラッタと混同され、血と内臓がドバドバ出れば「ホラー」であるとされる風潮があるが、これは違う。「恐怖」と「嫌悪」は別物なのだ。

このゲームは、スプラッタではない。



↑背を向けたまま出現した女の幽霊。彼女は振り向くと襲いかかってきた

しかし、だからといってホラーともいい難い。古びた洋館、そこに巣喰うゾンビなどの怪物たち――ホラーっぽい設定こそあるのだが、「悪魔の招待状」には恐怖が存在しないのである。

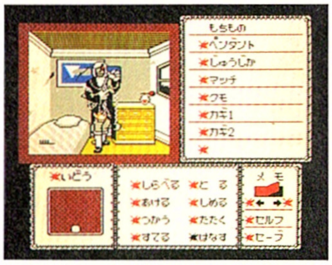
ゲームでホラーをやるのは不可能ではないはずだ。それをやらないのは、恐怖云々よりも、ゲームとしての楽しさを追求してしまうからだろう。

だから、このゲームが恐くないからといって否定する気はない。ゲームの持つべき最低の、そして最高の条件こそが「楽しさ」だからだ。

しかし、惜しい。雰囲気がいいだけに、いわゆる「ゲーム」であることが惜しいのである。ファミコンでホラーをやるには何が必要なのだろうか?



↑鉄格子の向こうに現れたのは、己れの首をかかえた血だらけの亡霊であった



↑行方不明になった主人を捜し、今日も薄暗い洋館を召使いの亡霊が彷徨う

ファミコンで恐怖を味わえるか?

プレイヤーに恐怖を与えるためには、まず「間のとり方」が必要だと思う。緊張感を少しずつ高めていき……という手法である。いわゆる緩急の使い分けだ。これは緻密な計算が必要なため、プレイヤーに委ねるのは不可能。となれば展開は任意よりも強制が望ましいのかもしれない。

次に「視界の制限」。ホラーには不自由さが時としていい効果を生む。その中のひとつが、この視界の制限。見えないことによる恐怖は、やはり否定できないだろう。振り返ると眼前にゾンビが……という効果も可能だ。

最後は「リアリティ」。恐怖が恐怖としてのリアリティを持っていなければ真の恐怖とはいえない。恐怖させるべきはキャラクターではなくプレイヤーなのである。ゲーム上の体験が現実としてフィードバックさせられるほどのリアリティがあれば完璧か。

ぼくがパッと思いついたのは上記の3つ。どれも外せないものだと思う。

ゲームで恐怖するには（いや、恐怖に限ったことではないが）ゲームと現実との距離が問題となってくる。これが短くなればなるほどゲームの登場人物と自分とをダブらせやすい。

そう、感情移入である。

ゲームの中の出来事を客観ではなく主観として受けとれるならプレイヤーは恐怖を十分に感じるはずだ。となると、第一に思い浮かべるのはRPGか。

ぼくは、昔、ゲームで「愛情」とか「恐怖」とかを感じることは絶対にないと思っていた。それはゲームを単なる遊びとしか受けとっていなかったからかもしれない。



↑迷路に立ちはだかるはゾンビ。新鮮な血肉を求め、突然襲いかかってくる

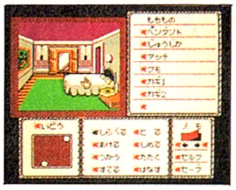
しかし、今は違う。ゲームの恐ろしいまでの可能性――絵と音と文字による表現に魅せられてしまったのだ。

ゲームのカセットひとつでプレイする人間の感情を左右する。

これは非常に恐ろしいことだと思わないだろうか。こういった恐怖ではなく、本当の意味での恐怖を味わう日もそう遠くないかもしれない。来年の夏はゲームで鳥肌を立てたいものである。

古びた洋館にわだかまる瘴気は妖魔復活の兆しなのか？

操作



「悪魔の招待状」は、コマンド選択式のＡＶＧである。✚ボタンでカーソルを動かし、選びたいコマンドに合わせてＡボタンを押せばいい。キーボードを使用しないファミコンでは一般的なシステムだが、このゲームではこれに少しばかり付け足しがある。移動がそれだ。画面左下にはレーダーのようなものがあり、移動可能な扉などを教えてくれ、そこを選べば移動もできる。



↑指の形をしたカーソルを移動させることによってコマンドを選択しよう。←「しらべる」は左上のグラフィック上の対象物までカーソルで指定できるのだ

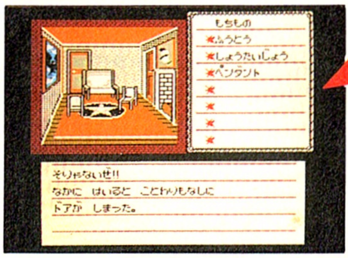
洋館

姉とのドライブ。暗くなりつつある森。明かりを見つけ、スピードを上げるが……！ 木に激突する車。気がつくと不気味な館の前。姉は消えていた。

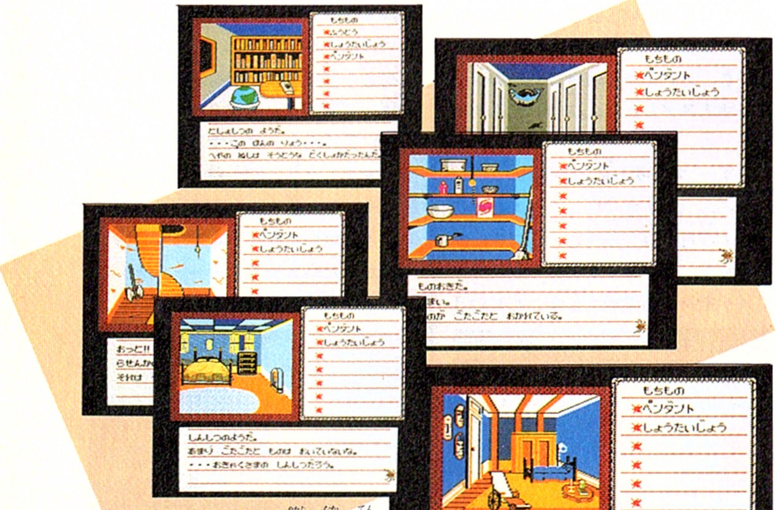


↑気がつくと車の中であった。隣にいたはずの姉がいない。目前には古びた洋館が…





↑館の前。突然、背後で爆発音がした。振り返ると車が炎上している。中へ進もう
←メイルボックスからペンダントを見つけたことで館に入ることができたのだが……

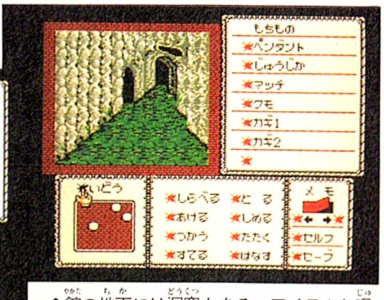


ゲームのほとんどは、この館の中で展開していく。豊富な画面数とアイテムが謎をより複雑なものにしている。コンティニューもあるので、どんどんアイテムを使ってみるのがいいだろう

地下



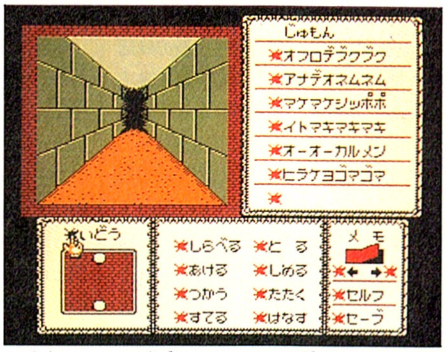
↑洞窟で迷い、巨大グモと遭遇してしまった。呪文を使え



↑館の地下には洞窟もある。アイテムと呪文を駆使しないと謎は解けないのだ

広い館の地下には洞窟までもが存在していた。

洞窟自体は決して広くはないが、危険が多いし、いくつかの謎も隠されている。謎が解けなければ当然ゲームを終わらせることはできない。謎はアイテムを使用していくタイプがほとんどなので試行錯誤すること。



↑地下ではないが迷路もある。かなり広いものなので必ずマッピングしながら進むことがクリアのコツといえる

助言

アイテム名	ヒント
ペンダント	ゾンビ
ドラカンの星	封印
鍵1	長椅子
本1	呪文
クモ	幽霊
花束	墓
ジプシードール	呪文
鍵2	クッキー
カゴ	タカ
ナイフ1、2	キッチン
マッチ	貯蔵庫
十字架	教会

アイテム名	ヒント
燭台	幽霊
ジョウロ	果実
おませな果実	化物
クッキー	皿の上
巻物1	呪文
箱2	薪
ノーゴースト	女幽霊
クモとリスプレー	ベランダ
斧	ビン
カード	番号
タカ	ポヨポヨ
宝石	ドア

このゲームは難しい。いや、難しすぎるといってもいいだろう。余計な行動をすればゲームオーバー。アイテムの取り方を違えてもゲームオーバー。昔のＡＶＧに見られたオーバーキルである。ゲームオーバーになってしまった場所のひとつ前からのコンティニューがついているし、バッテリーバックアップによるセーブも可能なため死ぬことはそれほど苦にはな↗らないが、やはり難しいことには変わりない。上のヒントをぜひ活用してね。



©1986, 1989, ICOM SIMULATIONS INC./©KEMCO

マルサの女

カセット カプコン／9月19日発売
¥5900（税抜き）

偉くなくとも正しく生きる

税金とは納めるもの。じゃが、払うときにはついつい取られるっつー感覚になっちゃうもんだに。それが人間の悲しいところよの〜。ズズ〜（茶飲みほす）。

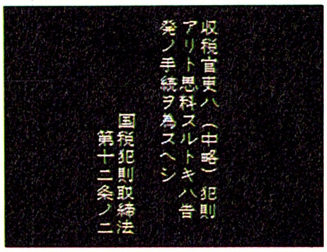
文●S-MAN



主人公の女税務官・板倉亮子は、街にはびこる脱税者を次々と摘発していくうち、脱税マニュアルの存在を知る。その組織の首謀者を追っていくAVG。

脱税摘発とAVGのマッチング

伊丹十三監督、宮本信子主演の映画「マルサの女」。国税局の査察部を称する隠語マルサは、流行語にもなったほど。映画の公開からはだいぶ遅れてしまったけど、「マルサの女」のファミコン版がついに登場だ。ゲームのほうも



↑ゲームのデモシーンは、映画の冒頭の1カットをそのまま流用している

映画と同じく、脱税という社会悪をテーマにしたAVGだ。映画をゲーム化したものは今までにもあったけど、アニメではなく実写から、洋画ではなく邦画からというのは珍しいよね。邦画の場合は役者の感情がすごく印象に残ると思うから、イメージが定着している分よほどうまく内容を踏襲しなければ、思いっきりハズすことになりかねない。そこをあえて挑戦したこのゲーム、実際のところどーなんでしょう。

映画をゲーム化した場合、どこを原作に合わせていくかでかなり仕上がりが異なってくる。ただ、それはジャンルによっても違ってくると思うんだ。ファンタジーの世界を描いた映画をRPGにするなら、ストーリーやキャラクターのすべてを映画と同じにして、映画とのシンクロを楽しめる作品というのが生まれる。カプコンさんのもうひとつのラインナップ、ウィローのようにね。けど、当然AVGの場合は、全く同じっていうわけにはいかないよね。もちろんこのゲームのストーリーはオリジナルだ。さて、脱税摘発というテーマをゲームに置き換えた場合、どんな具合になるのか。そこがポイントだよね。



↑デモシーンに含まれるプロローグも、映画のイメージを踏襲したものだ。いきなりアブない会話が飛び出してくるんだよね



↑主人公・板倉亮子のキャラクター性は、セリフひとつひとつに顕著に表れている



↑亮子（宮本信子顔）以外は新たにセッティングされたキャラだけど、いい味出てる

そんなわけで、このゲームはただ単に達成感を求める謎解きAVGとしてとらえていると、残念ながらあんまりいい印象は持てなくなっちゃうんだ。でも、きっとそういう見方をしちゃいけないんだよね、このゲームは。たぶん、そもそものコンセプト自体が、板倉亮子や周囲の個性豊かなキャラクターの人間性を楽しませるのが目的だと思うから、その観点でみれば、軽いノリでとってもいいソフトなんじゃないかな。映画のイメージをうまくアレンジしてあるストーリー展開は、ドラマ性があって、テンポも良くて、本当に飽きさせないと思うし。

なんといっても、キャラの顔が妙にリアルだから笑っちゃうってば。彼らのセリフにしてみても、ひとつひとつにこだわりがあって、なかなかキてるんだよね。

親切すぎる上司のアドバイス

脱税者は、あらゆる手段を駆使して税務署の目をごまかしている。だから取り締まる側も、どんなに小さな不正も見逃さぬ意気込みと、それを実行する綿密な調査が必要になってくるんだ。

ここが推理AVGとの共通点になるんだけど、ほとんどのAVGは、パートナーはいるにしても、ゲームを進める上で、ある程度自分なりに推理して行動させるよね。でもこのゲームの場合は、指示が露骨すぎて、そのような自由度が非常に少ないんだ。いわば単線レールの上でゲームが進行していくという感覚なんだよね。税務調査➡報告➡自供にもち込む……といった、あくまでも調査を主体とするパターン化された進行では、ゲーム性には欠けるかもしれない。自供させるシーンはコマンドを5つに分けて選択させるんだけど、カンに頼る部分が大きすぎて、いまいち納得がいかないし。純粋に謎解きを楽しむには至らないんだよね。

マルサになって楽しんじゃおう

ウダウダと書いてしまったけど、いいたいことはわかってもらえたかな？　さてと、それじゃぁ最後に、このゲームをオススメしたい人についてふれてみようね。

まず、「マルサの女」の映画のファンの皆さん（ビデオで楽しんだ人もOKよ）。1作目を観て独特なノリにずっぽしハマリ、2が出るまで待ち切れなくてメイキングまで観てしまったという



↑いろんな脱税の手口がわかるけど、悪用しちゃダメですよ、そこのシャチョーさん

マルサファンなら、ゲームをやらないわけにはいきますまい。そして、キチンと税金を納めている納税者の皆さん。脱税して贅沢してるヤツを血祭りにあげたい気持ちを、ブラウン管でバクハツさせましょう。で、やっぱりマジで脱税やってる皆さんね（アブネ〜）。バレなきゃいいと思ってるでしょうけど、見つかったら大変ですよ〜。シャレになんないですよ〜。



↑亮子が自供シーンで話すセリフは、脱税者をメッタ刺し。怖いといえば怖いですな

AVG初心者のアナタにも安心してプレイできるやさしいシステム

オールコマンド形式



最近アイコンだけを使ったゲームもあるみたいだけど、このゲームの場合は形式はコマンドオンリーだ。部屋の中を調べるときも、該当するコマンドが出てくるので、迷うことはないんだ。勝手に移動したいと思っても、やり残したことがあれば教えてくれるよ。

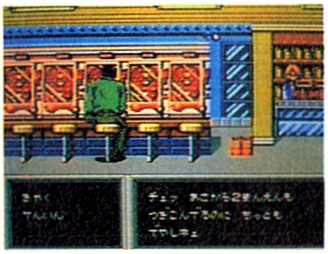


↑自由度がないということは、それだけ確実にクリアさせるための親切心としてとらえてほしい。誰でも手軽に楽しめるんだ



←無意味なコマンド入力はできないようになっているのだ

直線的なグラフィック



↑グラフィックはかなりキレイなのだ。見せるゲームとしての力作ってやつですな

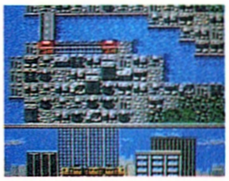
部屋の中は、1～3画面分の横スクロールがあり、広さを表している。コマンドも「あたりを見る」という感覚で使われているんだ。バックは、直線を多用してとても整理された感じだ。



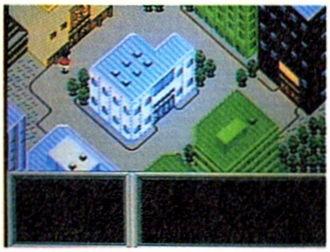
←バックが直線的なので、すごくスッキリしてるね

自然さを強調した移動

移動は電車と徒歩でする。板倉亮子になりきるためには、自ら歩いて探す苦労をわかってあげなければいけない。



→移動時には、駅まで歩いていって電車に乗り、現地へ向かうんだ



↑街のマップは、このように俯瞰で見たグラフィックになっている。キャラを動かすと斜めにスクロールするのが斬新な感じ

報告とパスワード



↑前半の亮子は港町税務署の職員なので、署長の露口がアドバイザーなのだ

露口をはじめとする上司たちは、とっても親切なのだ。常に亮子の調査過程を見守っていて、報告にいけばアドバイスまでしてくれるんだ。そのたびにパスワードも教えてくれる親切さ。ありがたくメモらせてもらいましょう。



←一段落つくとパスワードを教えてくれる。必ずメモしておこうね

異色な登場人物

これに出てくる登場人物は、初めて見た時のインパクトがどえらく強い。映画にも負けじと妙なノリで迫ってくるのだ。これで顔の表情をもっと豊かにして、さらにはセリフをしゃべらせたりすれば、夜にはきっと夢枕に立ってくれたことでしょう。



板倉亮子

↑離婚歴のある一児の母。身長＝158cm／体重＝？kg／BWH＝不明／趣味＝仕事



吉野

↑職業＝港町税務署調査員／年齢＝24歳／身長＝176cm／体重＝67kg／趣味＝ドライブ



橋爪

↑職業＝東亜信金取引課長／年齢＝52歳／身長＝159cm／体重＝55kg／趣味＝盆栽



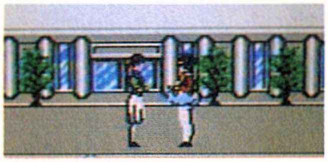
横山

↑職業＝四菱オート経営／年齢＝41歳／身長＝165cm／体重＝58kg／趣味＝夜釣り



丸尾

↑職業＝サン不動産経営／年齢＝34歳／身長＝175cm／体重＝78kg／趣味＝女遊び



町の女

↑「えぇ～っ、脱税～？　よっくわかんないけど～、お金持ちってい～よね～やっぱ」



露口

↑職業＝港町税務署署長／年齢＝56歳／身長＝158cm／体重＝49kg／趣味＝囲碁



工藤良郎

↑職業＝みなとホール経営／年齢＝48歳／身長＝166cm／体重＝68kg／得意技＝演技



山下

↑職業＝ヤマト建設経営／年齢＝46歳／身長＝173cm／体重＝67kg／趣味＝麻雀



西川

↑職業＝ミナトリース経営／年齢＝38歳／身長＝170cm／体重＝55kg／趣味＝ジョギング



杉野光子

↑職業＝カットハウス経営／年齢＝46歳／身長＝160cm／趣味＝料理／年収＝800万円



町の男

↑「じ、自分は自衛隊に勤務してるんすけど、これからどこいくかって、ヤバイすよ」

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.7 ゆうぎしょうねんくらぶ

文/RYOII

町中で、電車の中で、路上でゲームボーイを両手にピコピコプレイしている少年を見かけるようになった今日この頃、ゲームボーイファンの皆さん、残暑お見舞申し上げます。



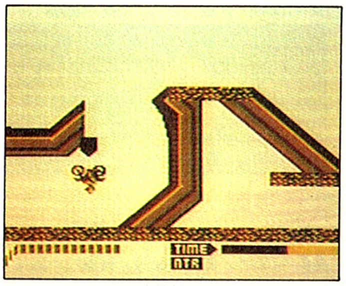


MOTOCROSS MANIACS

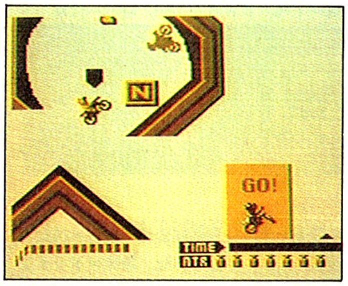
■コナミ
■9月20日発売予定
■¥2900(税込み)

超過激なクレイジーランを体感するのだ!

遅ればせながら、日本も今やモータースポーツ花盛り。ちまたでは8耐だF1だと大騒ぎ。でも、オフ・ロードはまだちょっとマイナーな感じはするけど、ここは1つ先物買いして、みんなを半歩リードするのも悪くない。今後有望株のモトクロスでレッツ・クレイジーラン!



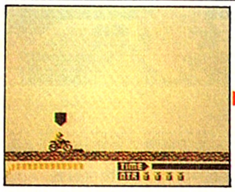
↑このコースには写真のようにニトロを持っていないとクリアできないところもある



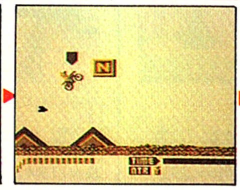
↑2人プレイは過激! でもアイテムは自分の分はちゃんと残っているから大丈夫

◉アイテム使ってラップタイム更新だ!

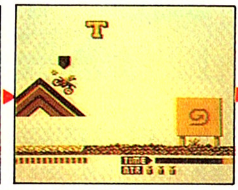
ゲームボーイ初の2輪モトクロスゲームは、とっても過激。モトクロスというよりはサーカスのバイクみたい。山あり谷ありループありとタフなコースを、ここかしこにあるアイテムを取りながら、いかに早くゴールにたどりつくかを競う競技だ。コントロールのポイントはバイクが転倒しないようにする、アイテムとくにニトロをうまく利用することの2点だ。バイクの姿勢では空中でのバイクコントロールが重要で、着地点の地形に応じたバイク姿勢を保つようにしたい。タイミングをあわせると空中回転(前転&後転)だってできてしまうほど過激なのだ。



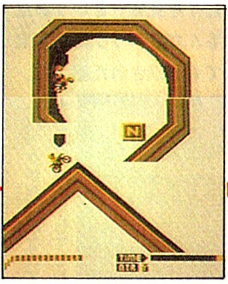
↑いよいよスタート! 最初はニトロが4個でスタートする。早めに補給しながら進んでいこう



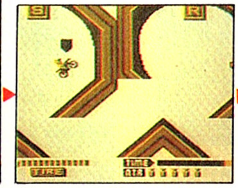
↑Nはニトロアップアイテムだ。これは必ず取るようにしたい。こういう所のアイテムはニトロでジャンプ!



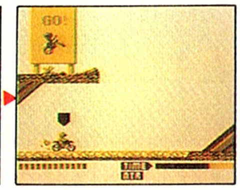
↑Tはタイムを回復させるアイテムだ。タイムアップになる前に、ちゃんと取っておくんだ



↑ループ攻略法はウィリーとニトロの連続技でOK! ループの中にはアイテムがいっぱい入っているゾ



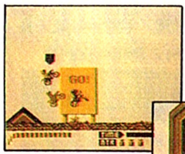
↑ダブルループシーンだ。ループを連続回転させてアイテムを取ろう。ちょっとテクニックがいるけどネ!



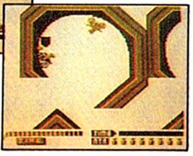
↑ぬかるみに入ると足をとられる。Rのラジアルタイヤアイテムを取ると少しは速く走れるようになるゾ

◉2人プレイで過激度アップだ!

このゲームは1人でのプレイもいいんだけれども、できれば2人で対戦したい。これのほうが、レース気分になれるし、操作にも熱が入るというものだ。また、アイテムを取るか取らないか、相手のペースを見ながら走るかどうかなど、勝利のための作戦も楽しめておもしろい。



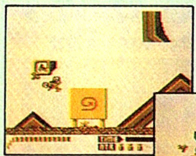
←2台同時ジャンプ。これからが勝負なのだ



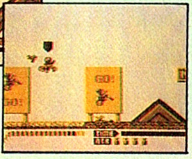
→ループの中のアイテムは相手には取られないからネ

かくれキャラ出現!

写真を見てもらうとわかるんだけれど、コースのどこかにあるかくれキャラアイテムを取ると、かくれキャラが出現するんだ。かくれキャラは子供バイクみたいなもので、後ろにくっついてくる。転倒するとなくなってしまうぞ。



←かくれキャラアイテム発見! どっかにかくれている



→ミニバイクをつれての空中回転なのだ!

モトクロスってなに?

ダートラを走るそれが快感なのだ!!

2輪のモータースポーツには大きくわけてオンロードレースとオフロードレースがある。前者はサーキットを走るスピードレースで、鈴鹿サーキットで行われる8時間耐久などを始め、富士や筑波、西日本などの各サーキットで行われるレースのことをいうんだ。これに対して後者は、舗装されていないでこぼこのコース(山などに作ったオフロードコースや、各地のモトクロスコースなど)をバイクコントロールで走り抜けていくレースだ。モトクロスはこのオフロードのカテゴリーに含まれる。

バイクの形状も全然違っており、タイヤはオンがつるつるで地面にすいつくようになっているのに対し、オフではスノータイヤのように溝が掘られ地面を咬むようになっている。サスペンションもオフでは過激なジャンプに耐えられるように作られているんだ。



当GAME BOY CLUBでは、みんなからのトーショを待ってマス。お題は「馬鹿話様」「こんなゲームがしてみたい」がとりあえずあがってマスが、この他にもおもしろネタならなんでもケッコウ! キミのクリエイちびりティに期待してマス。ホント何でもいいからとりあえず〒してみて。採用されればゴーカプレゼントがあるかもしれないから!?



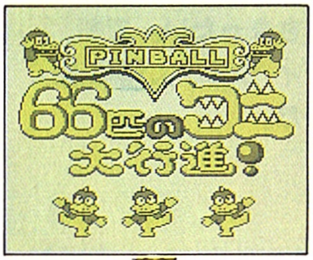
ピンボール 66匹のわにの大行進

■ハル研究所
■10月18日発売予定
■¥2980(税込み)

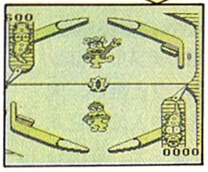
ワニがゆかいなピンボールゲーム

ファミコンなどのピンボールのレベルはかなり高いところにあるので、このゲームも期待できそう。そしてワニがメインキャラとして登場するのもゆかいで楽しそうだネ。

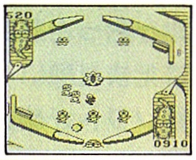
◉2人対戦で一発逆転を狙え!



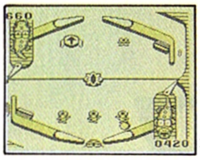
VS



↑メインキャラのワニ君たちの表情も見どころのひとつなのだ



→得点はとるのではなく減らしていって早く0にしたほうの勝ちとなるのだ



←出現したアイテムはどんな状態になるかを考えて打たないと逆転してしまう

1人プレイのときは4画面からなる普通のピンボールなんだけれど、2人プレイでは画面が上下に分割されてのポイントを争う一発逆転のシビアゲームに変身するのだ。

+100	スコアアイテムで+－それぞれ5種類ある
G	このアイテムを取るとボールに重力がかかる
↑	これは全体に重力のかかるアイテムだ
R	重力をなくして元の状態に戻るアイテム
F	フリッパーが1つずつなくなってしまう
S	ポストセイバー、サイドセイバーが出現する
H	持ち点が半分になるアイテムなのだ
B	ブロックが出現するアイテムだ
	得点が相手と入れかわる逆転スコアアイテム



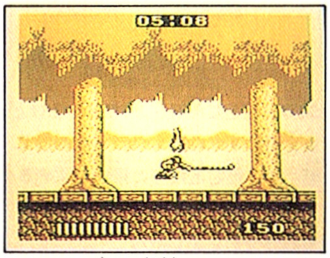
ドラキュラ伝説

■コナミ
■10月27日発売予定
■¥3300(税込み)

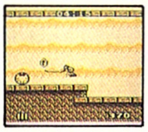
おどろおどろしい世界ふたたび

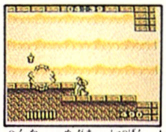
ファミコンであの怪奇な雰囲気を醸し出してくれたドラキュラがゲームボーイにやってきた。またあのムチ打ちの快感をボクらに与えてくれるのだ。

◉スロウな動きがちょっとレトロな感じ

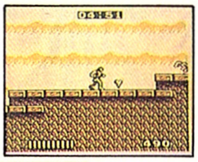


↑このムチ打ちの快感がたまらない。振りかぶって後ろの敵も倒せるゾ

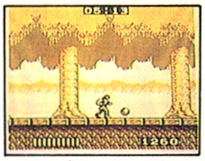




↑ローソクはコインに変化。目玉が出現!

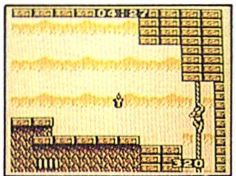


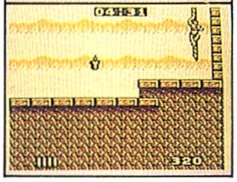
→ハートのアイテムはライフを回復してくれるのだ



←この水晶はムチのパワーをアップしてくれる

ムチ打ちという斬新なアイデアで出現したドラキュラだったんだけれど、ゲームボーイでプレイしてみると、とってもユックリズムって感じなのだ。

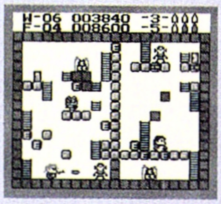




↑基本的には横スクロールアクションゲームだけど、ロープをのぼって上階へいくのだ

新作たっきゅ〜便

新作のタイトルはそれなりに発表されているんだけれど、実体が現れるのが各ソフトちと遅いのが気になるところ。今回はエポック社の「ウォーリア」の実体がわかったのでご報告します。



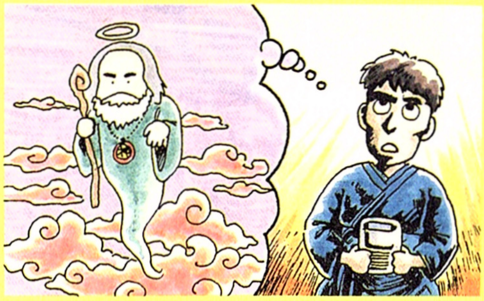
ウォーリア(エポック社)

一言でいうとパズル型アクションゲームだ。主人公のウォーリアが敵の攻撃を避けながらブロックを壊したりしながらエネルギーボックスを集めるというもの。対戦モードもついてるのだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

げーむぼーいほーろーき 第2話



「来年は神の死ぬ年になるぞ」

いきなりダブル役満を振り込んだドサケンⅡは、ふと去年の末に路上の占い師がいった言葉を思い浮かべた。なぜ、こんな言葉が浮かんできたのかはわからない。が、今思うとなるほどと思えるふしが多い。

昭和天皇が死んで、時代は平成へと移った。世界に目を移せばイランであのホメイニが死んだ。音楽界ではカラヤンが。日本でも手塚治虫、美空ひばりを始め各界の神様クラスがバタバタとこの世を去ってしまった。

そして、麻雀の神様として昭和という時代に君臨した阿佐田哲也もまた、いってしまった。

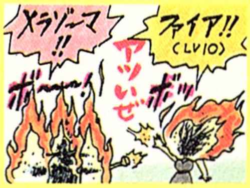
ドサケンⅡという名前はもちろん自称であって本名ではない。彼が神様と崇めていた阿佐田哲也の小説の人物の名前をいただいてしまったのである。崇拝していた阿佐田哲也が死んで以来、彼は雀荘から遠のいていた。というのは、神様が死んでからというもの、この世界の秩序はなくなり、八百長が横行し暴力事件も頻繁に発生し始めたからであった。学生の身分である彼としては、事件はまずかったのだ。

しかし、それも浄化の方向に向かい、積み込み防止の一環として改良型のゲームボーイを使うという雀荘が増え、秩序がよみがえってきたという噂を聞いて、久しぶりにのぞいてみた直後のダブル役満であった。

もちろん、チーホウ・大三元だってできることはある。しかし、しかしだ。タイミングが良すぎる。そして虎と呼ばれた男の落ち着きかたは何だ。ゲームボーイでの積み込みは不可能とされていた。しかし、いまそれがドサケンⅡの目の前で起こったのであった。

こんなゲームをしてみたい

たとえばRPGでパーティを育てるでしょ。で、エンディングまでいってしまったら、はいおしまいというのはサミシイ。そこでドラクエのパーティとFFのパーティを対戦させたらどっちが強いのか?をゲームボーイでゼヒやってみたい。



PC Engine club VOL.42

とうとう夏休みも終わってしまった。みんなは楽しい夏を過ごしたかな。私は…トホッおっと愚痴っぽくなっちまったい。でも、エンジンの9月はまだまだ熱いぞ。「ブラッディ・ウルフ」、「獣王記」、「オーダイン」と注目ソフトがめじろ押しなのだ。

ならず者戦闘部隊 ブラッディ・ウルフ

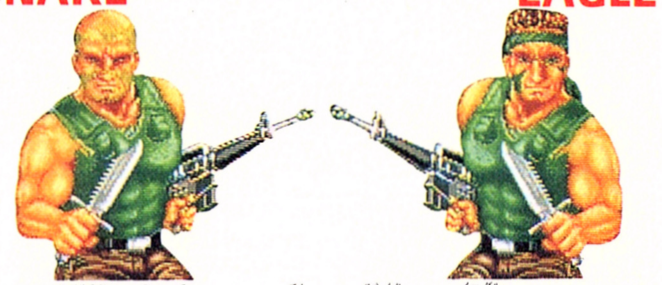
メーカー	データイースト	容量	4M
発売日	9月1日	ジャンル	アクション
価格	¥6500（税抜き）	ステージ数	8
メディア	Hu-Card		

ならず者だ。ランボー者ではないのだ。だけど、雰囲気はダブル・ランボーって感じ。単身で敵地に潜入して、並みいる敵をバタバタと倒し、大統領を救出するストーリーなわけだ。なぜダブルかというと、主人公が2人なのだ。でも、ただ2人いるだけではなく、これはストーリー上、救出した大統領の身代わりになる役がいるからね。詳しくは本文で紹介するってば。

文/S-MAN

●飽きさせないストーリー展開！

これはいわゆるフィールドタイプの戦闘アクションなんだけど、ストーリー性にかなり重点を置いているんだ。まず最初に選んだキャラで前半ステージを戦い、大統領を救出する。そこで味方の救出ヘリが迎えにくるんだけど、捕虜の数が予定以上に多かったためにあと1人しか乗れないという。前半のキャラは、大統領を先に帰還させて、自分は残るわけだ。そんなケナゲな彼を仲間が見捨てるはずがない。で、もう1人の主人公が、今度は彼を救出するために収容所に乗り込むっていう展開なのだ。こうして2人並ぶと、兄弟毛予防カロヤン兄弟みたいだけど、実は堅い友情の絆で結ばれたチームメイトだったのだね。初期設定の名前がSNAKEとEAGLEになってるけど、自分の好きな名前もつけられるので、若ハゲに悩む友だちと親睦を深めるべく仲良く遊ぼうじゃないかい（とっても意味不明なまとめ）。



8種の武器を覚えといて

武器を撃つときはⅡとRUNを使う。ちなみにⅠはジャンプ。主人公が最初に持っている武器はナイフ・マシンガン・手榴弾だ。ナイフ・マシンガン以外の武器は、ステージ中の部屋にある木箱から入手する。弾数には制限があるぞ。



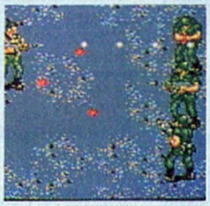
←敵を倒し、木箱から武器を。捕虜からはMSが……

ナイフ



マシンガンでは倒せない装甲部隊は近づいてナイフで攻撃。木箱を開けるときも、ナイフでする。 操作：Ⅱ

マシンガン



最初から持っている武器。弾数は無制限なので撃ちまくれる。連射パッドでバンバン撃とう！ 操作：Ⅱ

手榴弾



爆風に当たった敵はブッ飛んでいくぞ。最初に20発持っている。木箱から追加弾入手可。 操作：RUN

パワフル手榴弾



手榴弾がより強力になったものだ。爆風の有効範囲が広くなっている。1回入手で10発分。 操作：RUN

ショットガン



弾丸が7方向に拡散する。広範囲の敵に一度に攻撃できるのだ。1回入手で35発分。 操作：Ⅱ

火炎放射器



炎の威力で敵を倒す。炎に当たった敵はすべて倒せる強力な武器だ。1回の入手で15発相当分。 操作：RUN

バズーカ砲



直線状に飛び、敵に当たると爆発する。爆風効果は手榴弾と同じ。1回入手で25発分。 操作：Ⅱ

閃光弾



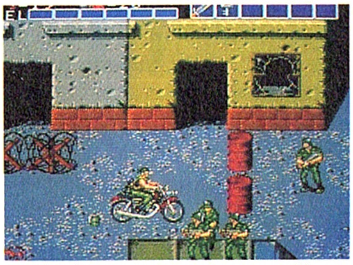
地面に当たると画面に閃光が走り、一瞬だけ敵の動きを止めることができる。1回入手で10発分。 操作：RUN

戦闘モノの基本的なスタイル

舞台は、敵に占領されている市街地から始まる。そこから捕虜収容所目指して戦い進んでいくわけだ。各ステージ内での流れは、途中の部屋で武器を入手（そこにいる捕虜から情報を聞いて救出）➡中ボスと対戦➡大ボスと対戦……といった基本的なパターンだ。マップは縦か横に直線的に展開して、強制スクロールになっている。

画面右上にあるアイテム欄は、捕虜から入手するものが表示される。1度手に入れれば、常時装備したことになるのだ。いくつか紹介すると、鍵のかかった木箱を開けるカギ・水中を素早く動ける足ヒレ・ダメージが軽減されるボディーアーマーなどがあるぞ。

コンティニューは1ステージ5回まで。かなりの苦戦を強いられるのだ。



↑武器以外でのパワーアップとして、敵が乗っていたバイクを奪うというのがある。燃料が切れるまでは無敵状態になれる



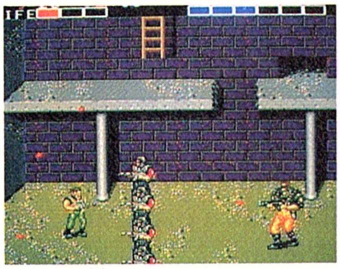
↑演出も若干ある。ステージ1からステージ2へ移るときは、このようなデカいヘリが出てきて、パラシュートで降りるのよ

STAGE 1

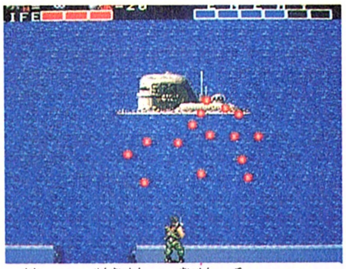
最初のステージは、建物が立ち並ぶ市街地だ。入れる建物には、例の捕虜とか武器が入った木箱があるので、必ず立ち寄ること。外にいる捕虜からはカギなどのアイテムが入手できるので、話しかけよう。通り過ぎちゃうと後戻りできないから注意。行き止まりの建物には中ボスのショットガンマン、そして大ボスは潜水艦が待ち受けるぞ。



↑とにかく敵が多い。束になって襲ってくる。とはいっても、敵の放つ弾丸はスピードが遅いから、ラクによけられるのだ！



↑こいつが中ボスのショットガンマンだ。装甲部隊の子分を盾にしてくるので、近づいてナイフで倒し、それから攻撃しよう



↑大ボスの潜水艦は、水面に出ているときのみダメージを与えられる。潜ったときに魚雷を放ち、足場を崩されてしまうんだ

STAGE 2

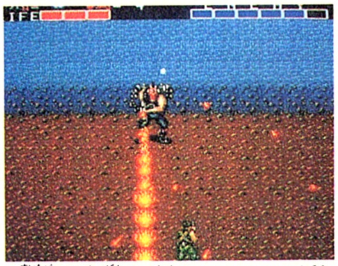
市街地から一転して、ここからはジャングル地帯に突入する。前半は、敵の前衛基地的なほったて小屋があったりして、もちろんそこには捕虜と木箱があるのだ。初めのほうでパワフル手榴弾が手に入るので、そいつをうまく使って戦い抜こう。途中には、火炎放射器で攻撃するモヒカン野郎が中ボスとして出てくる。そして後半、川を渡っていくと、大ボスの戦闘ヘリが！



↑UFOみたいな形をした近代兵器がある。弾を8方向に撃ってくるのだ



←川を渡ると後半戦だ。Iを押すと水中に潜ることもできるぞ



↑水中から出現する中ボスのモヒカン野郎。火炎放射器と火の玉で攻撃してくるのだ



➡大ボスの戦闘ヘリ。ナナメ撃ちで攻撃すれば、簡単に倒せるのだ

STAGE 3

ここは収容所の前に立ちはだかる断崖地帯だ。崖の間をジャンプで跳び越えて突き進んでいくのだ。向こう岸に進むと、なんと丸太がゴロゴロ転がってくる。撃破も可能だが、ジャンプでよけるほうが安全だぞ。奥の壁には、いくつもの洞窟がある。そこが部屋になっているんだ。入れるところを探して武器を手に入れよう。大ボスは、強力ビームを放つビッグスナイパーだ。



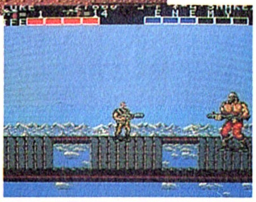
↑崖はジャンプで跳び越えていくのだ。向こう岸の敵を先に倒してからいこう



←丸太はジャンプでかわすほうが絶対に安全だ。慎重に！



↑壁にいくつも開いている洞窟は、入れるものと入れないものがある。探そう



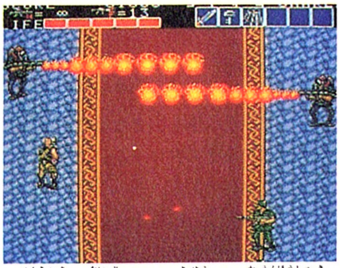
➡大ボスのビッグスナイパー。ジャンプでビームをかわすのだ!!

STAGE 4

ついに大統領が拉致されている捕虜収容所にたどり着いたぞ。まずは巨大な断崖絶壁をよじ登り、収容所敷地内へ向かおう。さすがに収容所内は敵の数が多く（装甲部隊が多い）、火炎放射器などのプラスαの武器がないとかなり厳しい。そして一番奥の建物に、大統領は捕らえられている。さあ、最高司令官との一騎討ちなのだ!!



↑この壁を登るときは、左右の移動がきかないんだ。上下の移動のみで、パラシュート部隊の攻撃をよけながら進んでいくのだ



↑本拠地の内部では、左右から火炎放射器を放ってくるヤツラがいる。一見装甲部隊のように見えるけど、ライフルで倒せるぞ



↑最高司令官との対戦は、ナイフで戦うのだ。司令官は、ブーメランと強力ビーム砲で攻撃してくるぞ。かなりの強敵だっ!!

©1989 DATA EAST CORP.

ロックオン

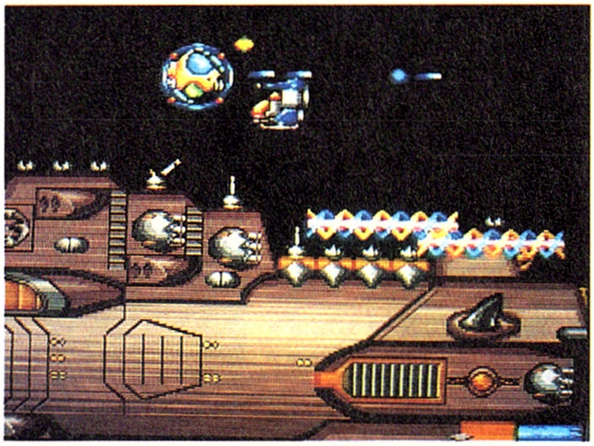
◇見た目にカワいいマイシップ。しかし中身はとってもハードなのだ

ＰＣエンジンのシューティングゲームは、ほとんどがアーケードからの移植版だ。最近は特にレベルの高い作品がドドドッっと発売されて、シューティングゲームマニアにとってはうれしいかぎり。そんな中で、これは完全オリジナルの作品ということで、どんな内容なのかとても気になるよね。

このゲームのパワーアップは、最近流行っている、同形式アイテムを取り続けて超能力になるようなシステムはとっていない。そのかわり、13種類の攻撃バリエーションがあって、それぞれ個別にアイテムが用意されているんだ。３つまでストックでき、新たなものを入手すると、持っている表示アイテムの古いアイテムが押し出されて入れ替わるシステムだ。

それらのアイテムは、敵を倒すとドバドバ出まくる。ふと気がつくと、あたりはアイテムの大洪水になっている。たくさん出るのは有り難いけど、中にはあんまり欲しくないものも混じってるから、そこでアイテムかわしのテクニックというのが必要になってくるのだ（いやいや、別にそんな大ゲサなものでもないんだけどね）。

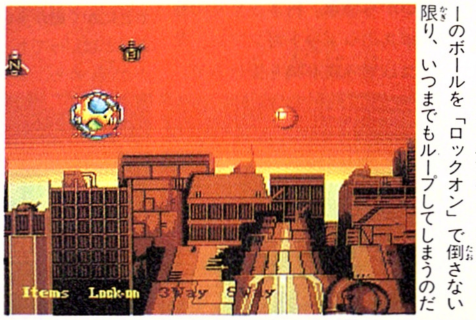
ステージ構成は、全体的に横スクロールの比較的オーソドックスなタイプにまとめてある。ステージ１は上下２画面分の余裕があったりする。けど、３ステージめに関してはちょっと異色な感じだ。ステージ途中の１エリアブロックごとに分岐点があって、コースの選択が強いられるんだ。そのエリアブロックは８パターンあり、ランダムに出現する。そのうちの１つがボスエリアなんだ。つまり、ヘタするといつまでも終わらない悲惨なハマリ方をするわけだ。このステージの目的は、ブロックのどこかにある５つの宝石を集めさせること。宝石の収集結果によりエンディングが異なるという設定だ。緊迫感があっていいけど、もうちょっと丁寧に処理してくれれば、なお良かったかな。こいつは、キュートなキャラに似合わぬハードなシューティングだ。



→ステージ１のボスキャラは、なんと４画面分もあるマザーシップなのだ。どっかでみたようなアイデアだけど気にしない気にしない。デッカいことはいいことだっ！



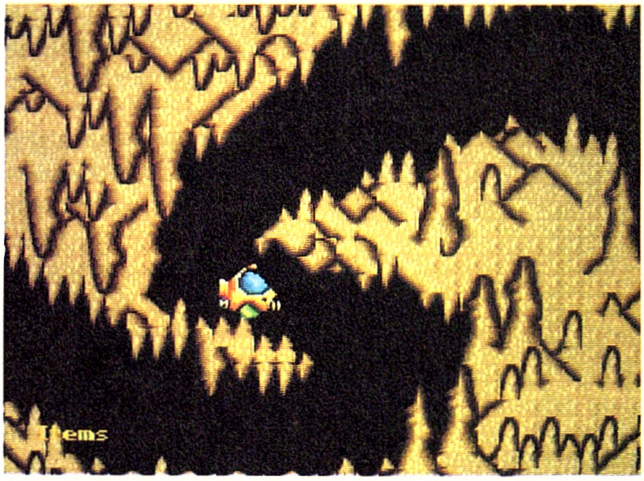
↑デモシーンが出てくる主人公。コイツがやたらと軽くて、笑っちゃうんだよね



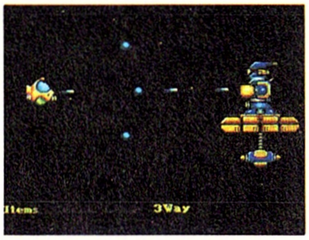
←ステージ２は、都市のシーンだ。タワーのボールを「ロックオン」で倒さない限り、いつまでもループしてしまうのだ



↑ステージに入る前には、ＤＪ風のお姉さんがいろいろとアドバイスしてくれるんだぜっ



→ここがステージ３の、恐怖の超難関岩抜けエリアだ。コントロールテクが問われるぞ



→ステージ４の最終ボス。なんだか不思議な感覚のデザインしてると思わないかい？

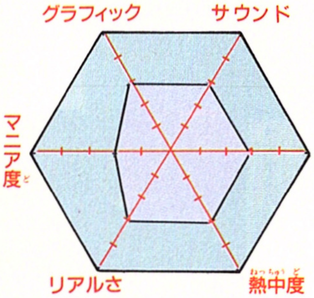


←エンディングは、英雄をたたえる新聞記事。宝石の取得しだいで、写真が変わるのだ

PLAYER'S DATA

メーカー	日本ソフト販売
発売日	8月25日
価格	¥6700（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シューティング
ステージ数	4

宇宙空間のステージ１は、縦２画面分の横スクロール。シティのステージ２は、浮遊球体を倒さなければ延々とループする横スクロール。そしてメインステージであるステージ３は、分岐ゾーンを設け、複雑な地形をランダムに組み合わせている。５つの宝石を集めると、エンディングが変わる。そのラビリンスゾーンを抜け出すと、ステージ４へ。ともに横スクロール。



なみいる移植版軍団に対抗するオリジナルシューティングゲーム。ドバッとした派手さはないけれど、どこかミョ～なノリがあって憎めないのだ。どっちかというとマニアックな方よりも、シャレがわかる方にオススメする。難易度を少し下げて、細部を丁寧に作ってあれば、初心者向きのシューティングゲームになったと思うけどね。マイキャラもカワイイし、ちょっと惜しい。

獣王記

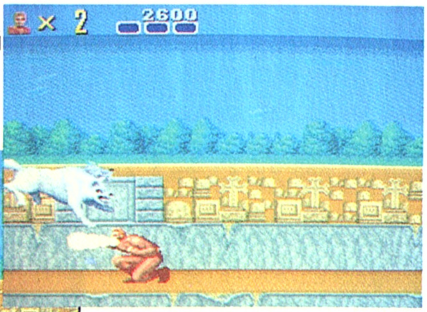
■ゲームセンターそのままカンペキ移植！超ムズアクションの登場だ!!

ゲームセンター、メガドライブ、そしてPCエンジンと順調に増殖を続ける獣王記。しかも、我がPCエンジンでは、Huカード版（4M!!）とCDロム版、両方で出るんだから、大したモンだよな、うん。

それにしても、難しいゲームだ。メガドライブ版では家庭用テレビゲーム機用にアレンジしてあって（オリジナルより、ずいぶんカンタンになってたよね）、かなりお手軽にプレイすることができた。ところが、PCエンジン版はオリジナルのカンペキ移植…。ゆえに生半可な気持ちでは、到底クリア不可能なゲームになっているのだ。他機種と比較しても、しょーがないんだけど、ちょっと気になった点なので…。

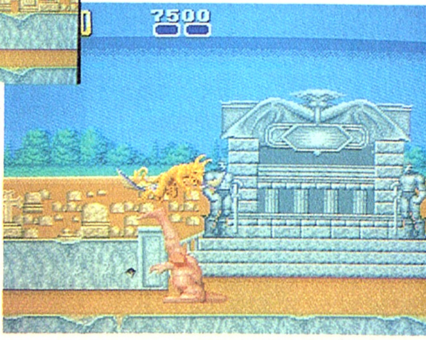
NECアベニューさんのモットーは「オリジナルを可能な限り忠実に移植する」ってことだそーだけど、これって長所であると同時に、短所にもなるんだよね。オリジナルでさえ、ムズかしすぎるって敬遠した人もいるのに、家庭用でこのムズさってツラいよなぁ。もう少し、バランス調整して欲しかったなぁ（CDロム版は難易度が選択できるんだけどね）。グラフィックやサウンドがすばらしいだけに、ムズすぎて、先に進めないってのは、悲しいモノがある…（「お前がヘタなんだよ！」といわれたら、返す言葉もないのだけど…）。言葉もないのだけど…）。

だからこそ、アクション大好き人間なら、かなり楽しめるゲームなんじゃないかな。



➡とにもかくにも、アルビノ（白色個体）のラスケトウルフを倒さなきゃいけない
⬇そーすると、スピリットボールが出現して…





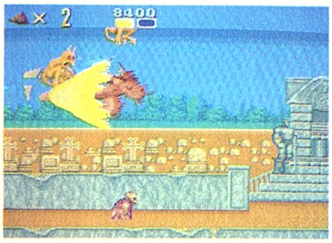
➡とっても、やらしースキニーオークス。ためるなよ！



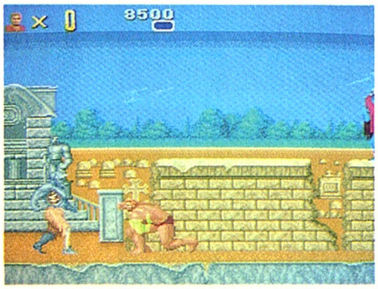
⬅3つ集めると、獣化が始まるワケだ



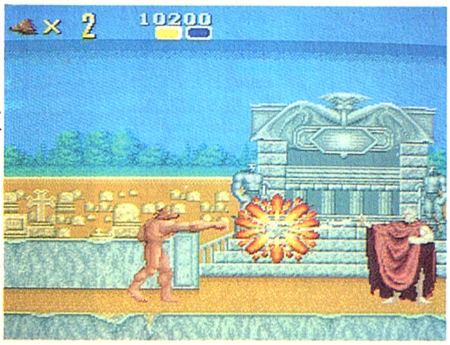
➡アダルトタッチでウェアウルフに変身！獣化すれば、2つの必殺技が使えるよーになるんだよね



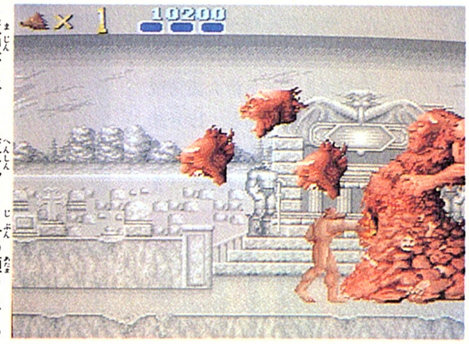
⬅フラッシュアタックは、自ら火の玉と化し、飛び蹴りを食らわす強力技！



⬆1周目で獣化しそこねると、2周目に入る。強敵グレイブマスターの登場だ



➡魔神登場。獣化していなければ消えてしまうが、獣化していれば…

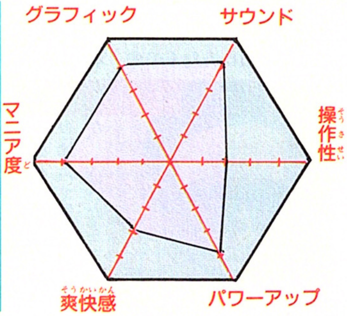


➡魔神がハガーに変身!! 自分の頭をちぎって投げつけるとゆーとんでもないボスだ

PLAYER'S DATA

メーカー	NECアベニュー
発売日	9月中旬(CD-ROM)
	9月下旬(Hu-CARD)
価格	¥5800(CD-ROM、税抜き)
	¥6800(Hu-CARD、税抜き)
容量	4M(Hu-CARD)
ジャンル	アクション
ステージ数	5

スピリットボールを1つ取るごとに、ノーマルボディ、マッスルボディ、マキシムボディとパワーアップ。3つめを取ると獣変化する。各面ごとにウェアウルフ、ウェアドラゴン、ウェアベア、ウェアタイガー、ウェアゴールドウルフに獣化し、それぞれ2種類の必殺技を持っている。また、CDとカードの差は、効果音とデモ画面。CD版は難易度選択ができること。



獣王記マニア、アクションマニアは、何もいわずに買って下さい。マニアをうならせるだけの仕上がりになってます。マニアをめざす人にも、おすすめ。獣王記がクリアできれば、キミもマニアだっ!! とゆーゲームです。難易度がメチャクチャ高いゲームです。ふつーの人は、かなりストレスがたまるんじゃないでしょーか？ それなりの覚悟が必要な獣王記であります。

©SEGA 1988／©NEC Avenue 1989

9月29日発売決定!!

サンダーバード・人物編
THUNDERBIRDS

カセット パック・イン・ビデオ
価格5500円(税抜き)

国際救助隊サンダーバードの魅力は、ハイテクを駆使したメカと、それを操るトレーシー一家の活躍にある。今回はサンダーバード人物大紹介だ。



©TOHOKUSHINSHA

個性豊かなトレーシー一家と美しき仲間たち

サンダーバードのカッコよさの1つが、メカに乗り込むシーンだ。トレーシー家のリビングルームの壁面には各メンバーの写真パネルが飾られている。そして事件が起こると、このパネルにメンバーがはりつく。するとパネルがくるりと一回転して1号や2号のコクピットまで通路ができてたどりつけるようになっている。実にゾクゾクさせられるシーンであったが、私服から制服にいつ着替えるのだろうという議論を醸し出したシーンでもあった。

時間に正確なのもサンダーバードのカッコよさだ。サンダーバード1号が災害現場に向かう。1号のパイロットはスコット。彼がコクピットから災害現場にいる人物に無線で「あと、15分30秒で到着します」なんて告げる。すると現場で救助を待っている人が、「まさか、そんなに早くつくわけがない」とかいう。そして双眼鏡をのぞいていた者が「所長、見えました」といえば所長が腕時計を見て「おお、ピッタリ15分30秒だ」と驚異の声をあげる。1秒のロスもない。見ているボクらもスッゲェさすがサンダーバードなんて感心したものなのだ。

そこで今回はサンダーバードの人物紹介である。基本的にはサンダーバードの存在は、メカおよび人物については極秘事項にあたるので、本当は紹介してはいけないんだけれど、ま、時効ということでいいことにしましょう。

まずトレーシー家の大黒柱ジェフ・トレーシー。とうちゃんである。ジェフが宇宙飛行士として月面に下り立ったことを知っている人間は少ない。妻を失った彼は5人の子供を育てながら事業を起こし巨万の富を得る。その資金を元手に国際救助隊が生まれたのだ。

長男スコットは26歳。彼はエール大学とオックスフォード大学で学び、アメリカ空軍に入隊し多くの勲章を受けたという輝かしい経歴の持ち主。次男バージルは兄弟の中で最も母親に似ていて真面目人間なのだ。また音楽大好きでピアニストでもあり、が、兄弟に最もからかわれる人でもある。3男ジョンは最もスマートでドリーマーでもある。しかし天文学が大好きなためふだんは宇宙ステーション（5号）にいるのでその美貌はあまり発揮されないのだ。4男ゴードンはトレーシー家のアキレス腱、あるいはジョーカーであって父親に最も説教される人物である。が、スポーツ万能でオリンピック水泳のバタフライで優勝の経験を持っている。末っ子アランはベビー・フェイスのロマンティスト。宇宙とミンミンに興味があるいたずらっ子なのだ。最後にブレインズはトレーシー一家とは実は血縁関係にないことはあまり知られていない。



ジェフ・トレーシー
国際救助隊の隊長であり、5人の隊員の父親でもある。宇宙飛行士として月に立つ



長男・スコット
26歳。1号パイロット。ジェフの片腕として現場指令官を努める



次男・バージル
24歳。デンバースクール卒業。2号およびポッドメカパイロット



3男・ジョン
22歳。宇宙ステーション5号からあらゆる災害・事件に目を光らせている



4男・ゴードン
22歳。4号パイロット。専任潜水士で海難事故のエキスパートなのだ



5男・アラン
21歳、3号パイロットと交替して月に1回ジョンと交替して5号の勤務につく



ブレインズ
天才科学者で救助隊のメカはすべて彼の手による。が、とぼけたところがある



ミンミン
22歳。ジェフの友人キラノの娘でミンミンとはマレーシア語で美しいの意味



ペネロープ
国際救助隊ロンドン・エージェント。日本語版の声優は黒柳徹子なのだ



パーカー
ペネロープの召使い。彼の特技が金庫破りであることを知る者は少ない

3等身でもみんなカッコいいのだ!!

世界で最も危険な男

サンダーバードを憎み、世界で最も危険な男の異名を持つのがフッドである。彼は変装の達人で、また黒魔術の使い手でもある。フッドは、ジェフの親友でトレーシー島にいるキラノとは血を分けた兄弟で、2人は善と悪にわかれ数奇な運命をたどる。サンダーバードにとってのライバルといえる。



↑トレーシー一家の敵フッドだ。変装してサンダーバードの秘密をさぐりだそうとする

株式会社パック・イン・ビデオ　〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F　☎03-5565-8732(直)

パソコンソフト新発売！

電子水彩［エスキース］

新発売　価格 23000円（消費税別）

パソコンでクリエイティブに遊んじゃおう

パソコンってどんなことができるのか知ってる？計算させたり、ワープロにするなんてのは古い！　パソコンは今、メチャクチャ、クリエイティブ。なかでも、



絵をかくことがおもしろい!!!

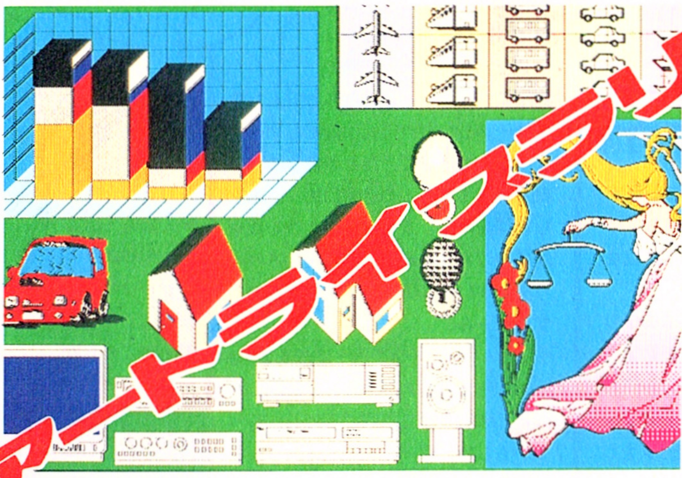
何がおもしろいかって？
絵をかくことが得意な君も、苦手な君も、とにかくどんどんかけちゃうんだ。パソコン１台とエスキースがあるだけで、水彩画でも、油絵でも、墨絵でも、クレヨン画でも、なんでもOK。全部の要素を１枚の絵に入れちゃうこともできるんだよ。いったいボカシのできるCG（コンピュータグラフィックス）ソフトなんで本当に信じられるかい？エスキースを使うと、きっとこれまでのパソコン観が一変してしまうよ！

〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード要)、マウスなど

1000アイテム＆CGコンバータ［アートライブラリ］

好評発売中　価格 12000円（消費税別）

もし君の家に、何かのCG（コンピュータグラフィックス）ソフトかワープロソフト「一太郎」「新松」があるならこれは重宝するぞ。楽しい絵柄が約1000種類。いろんなマーク、飾罫、（絵）文字、スポーツ、動物、地図などがはいっているんだ。



〈必要なもの〉
パソコン NEC製PC-9800シリーズ（LT、XA、U2を除く）



wave train ウェーブトレイン
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC
PHONE：03-288-1426

詳しいことを知りたければ、資料を送ります。下の資料請求券をはがきに貼って、「ウェーブトレイン係」まで住所、氏名を書いて送ってね。

資料請求券
FAM 18号

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ひきかえす

はんたい

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

BACK TO THE ROOTS——原点に立ち戻るかのように、初代ウィザードリィの話題が「II」以上の量で届けられるこのごろ。「II」はもちろんハイグレードな冒険を提供してくれたが、皆、「I」のより広い想像の世界を求めて帰っていく。「想像」であり「創造」であるウィザードリィの世界にはムダな階も必要!?

F-121 宿敵の存在～マイルフィック

●それはまだ俺のパーティが10階に降りたばかりの時だった。エンカウントする敵にビクビクおびえながら何回目かのドアを開けた時、いきなり、「モンスターは突然襲いかかってきた」の表示！『ゲッ！　まずい！』と思ったのもつかの間、前衛のN－SAM、ヨシユキが３レベル下げられてしまった。『一体、何者だ!?』と横のキャラクターを見れば、映画「エクソシスト」でおなじみのパズズさんであった。画面上部の敵のパーティ構成は：マイルフィック（１）、ポイゾンジャイアント（２）、である。こいつらの恐ろしさは、初対面の俺のパーティには知る術もあろうはずがない。ようやく正気に戻ったパーティは全員、持てる限りの剣と攻撃呪文で戦おうとした…が、次の瞬間マイルフィックのティルトウェイトがパーティに炸裂し、あっけなく全滅…。おまけにE－MAGのシイラはロストしてしまい、新たなメンバーを入れなければならなくなった。…以来、マイルフィックは俺の宿敵となった。

ところが月日は流れ、「ＷＩＺ２」をクリアしてふと思った。「ＷＩＺ２」には宿敵と呼べる敵はいなかった、と。もちろん、ポレも強いし、デルフもいやな奴だけど、あのマイルフィックには到底及ばない（１回戦えばいいのだし）。今後、マイルフィックのような宿敵が出るのかどうか、密かに心配している俺であった。

（静岡県・ＤＩＣＴ）

宿敵と呼べる敵がいない迷宮では緊張感もなく、どんな敵も似たようなもの…。そんなのサミしいもんね。

Z-122 元祖ウィザードリィの楽しみ方!?

●まず、文章以外はすべて英語にします。迷路はもちろん線画です。そしてここで要注意ですが、ＢＧＭと効果音は必ずOFFにしておいてください。

はい、それでは実際のゲームのやり方です。全体的にはいつもと同じようにしてもらえばよいのですが、以下の２つのことがらに注意してください。

まず１つめ、カセットがセーブをしていると思われる場合は６秒間、何もしないでじっと待ちます（このとき口で、ガタガタッ、というとよいでしょう）。

そして２つめ、コントローラーの操作の仕方ですが、1.5秒に１回だけとします。

以上、ファミコン版ウィズを使ってパソコン版ウィズを楽しむ方法でした。

（愛知県・くるとん）

２時間プレイしてもレベルが２くらいしか上がらなかったりして…。

L-123 頭のいい僧侶！…かも知れない

●わたしのパーティにいる善の僧侶「シャカ」は、ロクトフェイトをまだ習得してません。けど、他の呪文は全て習得しています(現在レベル13)。なんて頭がいいんでしょ(？)。

PS. Vol.11のぴいまさん、わたしの家のロードではありませんが戦士は、宝箱を調べさせるといつも盗賊の真似をします。例えば、盗賊が調べて罠が警報だったら、戦士も警報というように…。え、他の人の家でも同じ？　そう…。

（大阪府・秋山魔鈴）

能ある鷹はツメ隠す（ちょっと違う？）！そうそう、戦士の性格って可愛いんだ。

L-124 あの部屋の謎…

●えー…パソコン版やってた頃からずっと考えてたんですが、「マーフィーズゴーストの部屋」…あそこに香を絶やさないのは、ボルタックさんではあるまいか…と(お金持ちだし…)。彼も昔は現役バリバリのビショップだったわけで、初期の迷宮にマーフィーさんたちと挑んだのでは…。結果、敗れて死にのぞむマーフィーさんの遺言で、「たとえ自分の魂は魔界へ堕ちてもこの迷宮に残り、未熟な後輩達に少しでも長く生き残る技を身につけさせるため、喜んで倒されよう」、とかいう事情を考えてしまうのです。うーん。

（福岡県・逢瀬あきら）

そう考えるとスゴク美しいお話。だけどB10あたりでは同じ姿の者が群れているしね。うーん。

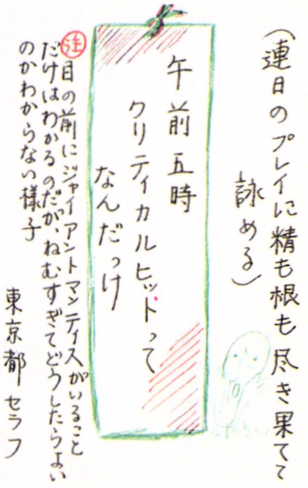
Y-125 注意！　首を出さないで下さい！

●皆さまに１つお話ししておきます。

電車やバス、乗用車などに乗っている時、首を窓の外に出してはいけませんよ。クリティカルヒットされますからね。

（大阪府・秋山魔鈴）

そういわれると、よけいに出したがる奴が多いのよね。



▲東京都・セラフ



▶大阪府・秋山魔鈴制作の「バンシーひとふでがき」シリーズ❶とのことだから続編も期待か!?

Wizardry



GAME SOFT REFILL

永久保存版

POWER UP!! HIPPON

1989――――――01

ファミコンが登場して5年。テレビゲーム業界もひとつの転期を迎えようとしている。そこで必勝本では、今まであったデータを並べただけのカタログに留まらず、きたるべく時に向けて、これまでに発表された作品をメーカー別に分析・整理したのがこの〝ソフトゲームリフィル〟だっ!!

今まであまり語られることの少なかったソフト・メーカーを中心に作られた新機軸〝ゲーム・ソフト・カタログ〟がこれ!! もちろん、ファミコンにはじまり、ゲームボーイ、PCエンジン、セガメガドライブと家庭用全テレビ・ゲームをフォロー!! 毎号ファイルしていけば、最高のソフト・カタログになること間違いなしっ!!

ソフトを100%楽しむためのリフィル

パワーアップHIPPONのこだわり企画



はちきれんばかりの情報をスッキリ、スリムにわかりやすくまとめました。ゲームにあまりなじみのない人も、こだわりを持つ超マニアックな人も、隅から隅まで納得のいく企画！

●乱れ飛ぶ情報をすべて整理したリフィルBOOK

日本で発売されているゲームソフトが、今や700本を軽く超えた！　ここらでビシッとした「ゲーム・ソフト・カタログを作ろう!!」となった。しかし、そこにもある、ここにもあるというようなものは作りたくないっ!!　HIPPON独自のパワフルでフレキシブルな企画にしよーってことで、考えられたのがこの『ゲーム・ソフト・リフィル』ってワケ！

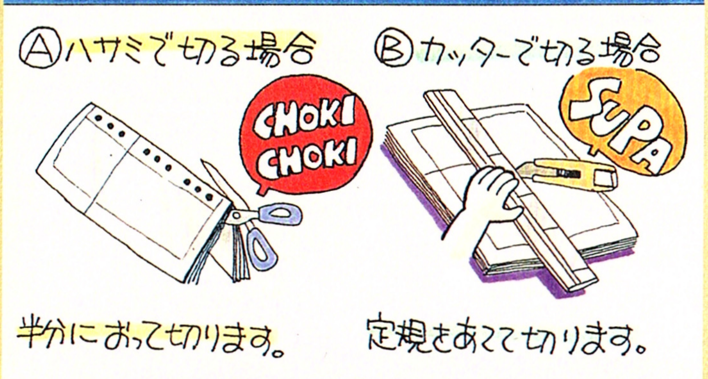
多くのデータはソフトメーカー中心に考え、各会社の㊙データはもとより、ゲームに関連するすべての情報をバッチリ収録してあるんだ！　20週にわたって掲載されるから、毎号毎号きちっとファイリングすれば史上最強のゲーム・ソフト・カタログになって、友達に差をつけられるぞっ!!

正しい本の作り方　愛読するための基礎知識

パワーアップHIPPONの先駆けとなった企画である『ゲームソフトリフィル』。より見やすく、より使いやすく利用していただくために、正しいリフィルブックの作り方を伝授いたしたいと思います。この企画で使用されるリフィルのサイズは、縦170mm横95mmの6穴タイプで、最も普及している形です。各頁、できる限りの情報を掲載したいため、頁の上部には、さらに半分の大きさのリフィルが別の情報を載せてつけられています。ですから、実際に切り取ると1頁につき、4つのパーツに分けられることになります。切り方は、まず頁全体を本誌から切り離し、定規とカッターを使って頁ごとに切る方法がベストでしょう。ハサミの場合は右の解説図のように、切り取るところに折り目をつけて切るときれいにカットできます。穴を開けるときは、2穴のパンチより、3穴のパンチ、又は、6穴パンチをお勧めします。パンチは、いろいろなメーカーから発売されていて、だいたい3穴は1500円ぐらい、6穴は3000円ぐらいで購入できます。最後に、切り取ったリフィルを頁数ごとに並べ、システム手帳にセットすれば完了です。ご覧の通り全頁オールカラーで、徹底したゲーム情報です。いつでもすぐに引き出せるよう、毎号欠かさずファイリングしてください。あなたの新しいメディアとして役立ててください。







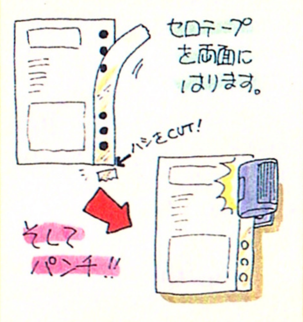




特別講座　製本スーパーテクニック

セロテープを使った安くて簡単な補強方法っ!!

大切な情報は長い間手元に残していたい。だから、意外ともろいリフィルを補強しましょう。一番安上がりで簡単な方法は、穴を開ける前に下の図のようにセロテープを貼り、パンチで穴を開けることです。これだけで、何倍もの強度が得られるのです。ちなみに市販の補強シールは300円ぐらいから各種あります。



実売価格リスト

1989年8月下旬版

定価だと5千円以上はするゲームソフト。でも、場所によってはこんなに安く買えたりするぞ！ 節約のためにもぜひこのリストで価格調査を!!

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ファミスタ'89開幕版	4900円	3280～4410円	3845円
2	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
3	スーパーマリオブラザーズ3	6500円	4550～5200円	4875円
4	ワギャンランド	4900円	2850～3450円	3150円
5	スーパーチャイニーズ2	5900円	2970～4090円	3530円
6	究極ハリキリスタジアム平成元年版	6800円	5100～6120円	5610円
7	新・燃えろプロ野球	6300円	3880～5670円	4775円
8	スプラッターハウス	4900円	3300～4410円	3855円
9	美味しんぼ	5800円	2890～4060円	3475円
10	ケルナグール	4900円	3330～3920円	3625円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10

1989年8月下旬版

安けりゃいいってもんでもないけど、買った値段分以上に楽しめたなら、それこそホントのお買い得品！ 安く買えて楽しく遊べるソフトを紹介!!

	タイトル	定価	実売価格	%off
1	じゃじゃ丸忍法帳	5800円	1550円	−73%
2	ハイドライド3	6900円	1900円	−72%
3	ドラゴンスピリット	5200円	1900円	−63%
4	ファミコンジャンプ	6500円	1980円	−70%
5	がんばれペナントレース	5900円	1980円	−76%
6	ローリングサンダー	5500円	1980円	−64%
7	ワギャンランド	4900円	2850円	−42%
8	美味しんぼ	5800円	2890円	−51%
9	クインティ	4900円	2900円	−41%
10	ウィロー	5900円	2980円	−49%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

※89年に発売されたソフトで、実売価格の安い順に掲載

アイレム

アイレム株式会社



〒550 大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビル

問合せ先	06-534-1060
設立	1974年7月
資本金	9800万円
代表者	高嶋由之
社員数	226名
年商	70億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

●アイレムの前身は、1974年に設立されたアイ・ピー・エム株式会社。その5年後に、アイレム株式会社と社名を変更した。

業務用ビデオゲームメーカーとしてスタートし、『ムーンパトロール』『トロピカルエンジェル』『R－TYPE』『ロードランナー』などのヒット作品を生み出している。ビデオゲーム業界では設立以来15年のしにせであり、高嶋社長は第1回大阪AMショーの開催実行委員長も務めた。

事業内容は、ビデオゲームソフトの開発・製造、販売・レンタル業務が中心である。

歴史のある古参メーカー

●ファミコン参入

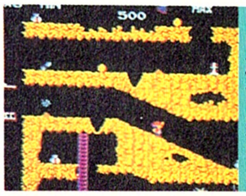
'85年6月、アイレム製作の業務用ビデオゲーム『スパルタンX』が任天堂のファミコンソフトとして発売された。アイレム社自身が発売したファミコンソフトは、'85年7月の『ジッピーレース』が第1弾。これも業務用からの移植である。また、アメリカのパソコンゲームメーカー、ブローダーバンド社ともコネクションがあり、『スペランカー』は同社の作品である。

●作品傾向

ゲームジャンル自体には、特にポリシーのようなものは見られない。しかし、『きね子』を筆頭に、オリジナリティの高い作品を発表している。

●将来性

ビデオゲームの方にヒット作が、今のところ集中してるもの



スペランカー



プルートレイン殺人事件

④

HIPPON

GAME SOFT REFILL BOOK

JICC

①

HIPPONヒットチャートベスト10

今からちょうど1年前・2年前の人気ベスト10のゲームを紹介しよう!!

1988年8月上旬	タイトル
1	スーパーリアルベースボール
2	三国志 中原の覇者
3	熱血高校ドッジボール部
4	めぞん一刻
5	カイの冒険
6	レインボーアイランド
7	飛龍の拳II
8	キャプテン翼
9	コナミックアイスホッケー
10	じゃリン子チエ

1987年8月上旬	タイトル
1	燃えろ!プロ野球
2	ファンタジーゾーン
3	エキサイティング・ビリヤード
4	夢工場ドキドキパニック
5	ドラゴンスレイヤーIV
6	ファミリースタジアム
7	クレオパトラの魔宝
8	月風魔伝
9	ゴルフUSコース
10	オホーツクに消ゆ

FAMILY COMPUTER 周辺機器 1

あなうれしや、テクノロジーの進歩!



発売元 アスキー
価格 9800円
名機とまで呼ばれたジョイスティックの古典的最高傑作



発売元 アスキー
価格 9800円
連射機能、外部ユニット接続端子がついたジョイスティック



発売元 アスキー
価格 5900円
ターボファイルの4倍の容量を持つバージョンアップ版

ハードの制約上、ファミコン本体だけではできないことをサポートするのが、これらの周辺機器だ。

ジョイスティックを使うことでシューティングゲームやアクションゲームの操作性は格段に向上する。

ターボファイルは、使えるソフトこそ限られているものの、手軽にデータセーブができるなどの利点がある。うまく活用したいね。

GAME SOFT REFILLの活用法

じょうずに使って情報通になろう

ゲームソフトリフィルとは、今までのファミコン雑誌にはなかった新しい発想のゲーム情報を提供する企画です。ファミコンソフト自体だけでなく、ゲームを取り巻く、あらゆるデータをわかりやすく、さらに詳しくまとめた、画期的な読み物なのです。自分の欲しい情報を、すぐさま引き出し、得ることができる新しいメディアなのです!





知りたい情報をすぐにひきだせる!

情報は、ソフトメーカーを軸として考え、そこからどのようなジャンルが得意か、どのようなソフトを出しているかなどのチェックができます。各ソフトのデータも常に最新情報です。

メーカー名
左から、メーカー名またはブランド名、正式社名の順。社屋、社内のスナップ写真も掲載しました。

ゲーム&会社プロフィール
会社の特色、ゲームの方向性、将来性など、会社・ゲームなどのエピソードを紹介。

会社 概要
上段の写真は社屋。表下は会社創立年月日、テレホンサービスNo.等のプロフィールを掲載。

ゲームソフト or 周辺機器
人気、クオリティ、ソフト売り上げを考慮したうえで選んだ、代表ソフトと周辺機器写真。



ハードウェア別参入一覧
カラーリングされている箇所がメーカーの参入しているハード。

発売日順、ゲームソフト一覧
'89年9月1日現在までに発表した全ゲーム・ソフトを網羅。

HIPPON ▶ HIPPON

GAME SOFT REFILL HIPPON



ゲームソフトリフィルのページは、たくさんの情報をより早く、わかりやすく引き出すために「あいうえお順」になっています。各ソフトメーカーの名前で選んでください。

A
Ka
Sa
Ta
Na
Ha
Ma
Ya
Ra
Wa

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ①

きね子 アイレム

パズルゲームの隠れた名作といえばコレ



今ではあまりやる人はいないだろうけど、私が小学校の頃にジグソーパズルがはやった。〝ナイアガラの滝〟を1週間かかって完成させたこともある。

あれから10年。ファミコンでもジグソーパズルができるようになった。しかも、絵がアニメーションする！　このアイデアだけで、ゲームの成功が約束された。ただ、タイトルがちょっとハズしてる。なんのゲームかまったくわからないのだ。

まあ、とにかくゲームスタート。1面。波の音が心地いい。完成画面はヨットだ。2面。プロペラがうなる音。複葉機がカッコいい。そんなことを考えながら、いつのまにか朝6時。(OK)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ②

フリートコマンダー アスキー

皇国ノ興廃コノ一戦ニアリ!!



フリートコマンダーは、マップの上下にわかれた2ヵ国のウォーシミュレーションである。マップが1枚である。補給、生産がない、いわば消耗戦である。

つまりチェス的なシチュエーションなのだ。しかも持ち駒は実在した（？）戦艦、戦闘機。臨場感は否が応にも高まる。

限られた戦力をいかに使いこなすか。士気や内政といったことにわずらわされず、純粋に戦術のみを追求できるのだ。

戦艦YAMATOの大砲がうなりをあげる。艦載機の大群が敵艦隊に襲いかかる。

攻撃をうけ、刻々と沈みゆく艦船のグラフィックは、まさに滅びの美学だ。(KO)

アスミック 株式会社アスミック

Asmik



〒162 東京都新宿区揚場町1-21　問合せ先テレホンサービス／FC03-235-5619／MD03-235-5902／PC03-235-5903／設立1985年3月30日／資本金2億1000万円

意外な処女作「アディアンの杖」

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

会社の母体は「アスク」と「アスク講談社」。発売したソフトは1本でも、以前にサン電子の教育ソフトを3本製作しているんだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ETC	ぎゅわんぶらあ自己中心派	'88.11.11	¥5900	人気漫画キャラを登場させた麻雀ゲーム

アテナ 株式会社アテナ

Athena



〒151 東京都渋谷区笹塚3-43-8明石ビル3F　設立1987年7月／資本金3200万円／代表者・中村栄／社員数9名／年商3億2000万円

ゲームボーイだって発売する

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

続々と新作の予定が発表されている。ゲームボーイやMSXなど、多方面のメディアに対応していて、今後の展開が楽しみだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ETC	ファミリークイズ	'88.11.16	¥5800	テレビ番組「アップダウンクイズ」形式

イーストキューブ 東峰通商株式会社

EAST CUBE



〒065 札幌市東区北22条東7丁目　東峰通商株式会社　問合せ先 011-711-7709／設立1980年5月23日／資本金800万円／代表者・対木哲夫／社員数30名／年商4億8000万円

パソコン版を移植してほしい

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

今後、ファミコンソフト発売の予定ナシ。パソコン界では『王子ビンビン物語』などのヒットで有名。カムバックを期待したい。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	RPG	リフレクトワールド	'87. 6. 2	¥3200	全方向スクロールのシューティングRPG

HIPPON ▶ ◀ HIPPON

irem



メジャーリーグ

『ブルートレイン殺人事件』では西村京太郎、『メジャーリーグ』では映画と、最近になって話題性を重視した作品づくりへと移行してきている。スーパーファミコンにも参入が決定し、これからの事業展開が楽しみな企業である。

●ゲーム解説

『ジッピーレース』たてスクロール面と3D面で構成。レースゲーム初心者向けか。

『10ヤードファイト』183種類の本格的フォーメーションが組めるアメフトゲーム。

『スペランカー』カギを集めて、チェックポイントを通過するたてスクロール型。難易度高し。

『スクーン』人を救出しながら進むシューティング。宣伝広告が話題に。扉をあけると、そこにはプールが!!

●ベスト3

1.『きね子』斬新なアイデア！環境ソフトとしてもGood!!

2.『スーパーロードランナー』完全移植。エディットも可能。

3.『HOLY DIVER』意外にも(！)隠れファン多し。

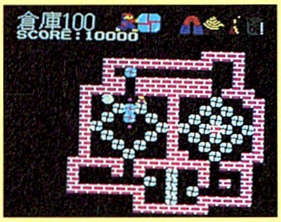


ホーリーダイヴァー

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ジッピーレース	'85. 7.18	¥4500	オン&オフロードを走るバイクレース
C	SPG	10ヤードファイト	'85. 8.30	¥4900	アメリカンフットボールゲームの第一弾
C	ACG	スペランカー	'85.12. 6	¥4900	洞窟内を探険してアイテムを収集
C	STG	スクーン	'86. 6.26	¥4900	水中を舞台に繰り広げられるSTG
D	PZG	きね子	'86.11.28	¥3300	動く絵をはめこみ完成させる画期的PZG
C	ACG	魔鐘	'86.12.13	¥5300	7つの塔を制覇する。RPG要素が強い
D	PZG	スーパーロードランナー	'87. 3. 5	¥3100	アーケード版ロードランナーからの移植
D	BDG	麻雀家族	'87. 8. 4	¥2980	4つのモードが楽しめる麻雀ゲーム
C	ACG	スペランカーII 勇者への挑戦	'87. 9.18	¥5300	〝徳〟を増やすといったシステムが斬新
C	ACG	快傑ヤンチャ丸	'87.10. 2	¥5500	回転剣で敵と戦うコミカルゲーム
D	ACG	妖怪屋敷	'87.10.23	¥3300	懐中電灯を武器に妖怪と戦うのだ
C	STG	ガーディック外伝	'88. 2. 5	¥5500	高速スクロールが気持ちいいSTGだ
C	SLG	ナポレオン戦記	'88. 3.18	¥5500	8つのシナリオをナポレオンが戦い抜く
C	SLG	不如帰(ほととぎす)	'88. 8.19	¥6500	40ヵ国の小国を統一していく戦国SLG
C	AVG	ブルートレイン殺人事件	'89. 1.20	¥6500	西村京太郎原作の、本格鉄道推理AVG
C	ACG	HOLY DIVER (ホーリィダイヴァー)	'89. 4.28	¥5500	幻想的イメージのグラフィックが美しい

涙の倉庫番スペシャル　アスキー

涙は心の汗じゃない。頭脳の汗だっ!!



「押してもだめなら引いてみな」などということばは私の辞書には無い。

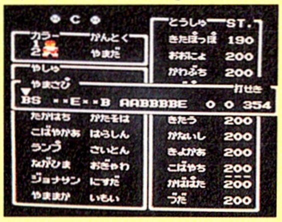
だから荷物をひたすら押し続けて、指定の場所まで運ぶだけという単純極まりない設定は、私のポリシーにぴったりなのだ。

ファミコン版で加えられたロープ、磁石などのお助けアイテムには目もくれず、ただ押して押して押しまくる。荷物を押すキャラクター＝形助くんの汗はプレイヤー自身の汗だ。

荷物の数の多さ、倉庫の広さだけがゲームの難易度ではない。全知全能をふりしぼり、すべての荷物を指定の場所に収めきった時の充実感。これこそがパズルの醍醐味だ。（KO）

ベストプレープロ野球　アスキー

数字は踊る。世界最強のウォッチゲーム



監督になったつもりで采配がうんぬんかんぬんよりも、数字あるいは数値が生き物のように“生きて”いるところがスゴイじゃないか。肩Cだったらセーフ。肩Bだったらアウト。.319の打者がヒットを打つ。次の打席になるとちゃーんと画面右隅に.321の表示。人間の能力とその評価がゾクゾクするほどシビア過ぎる！　そんな1リーグ162人が130試合もすれば、ドラマの10個や20個すぐ生まれちゃうのって当り前だと思う。じゃ、能力の低いチームは万年Bクラスかっていうと、たまに勢いづいて優勝したりするから心が救われる。野球と人生をシミュレートしてるのね、コレ。（HH）

アスキー　株式会社アスキー



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
問合せ先　03-250-5600

設　立　1977年5月24日
資本金　39億2100万円
代表者　西和彦
社員数　513人

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

アスキーといえば、'77年に創刊の月刊『ASCII』や、さまざまなソフトウェアの開発を通して、'79年のパソコンブームに大きく貢献した会社だ。その他、'83年に“MSX”を提唱。“MSX”の規格を統一している。そういった背景があるためか、ファミコンの分野でも、今までのソフトウェア開発のノウハウが生かされており、周辺機器の開発にもかなり力を入れている。アスキースティックやターボファイルなどの優れた周辺機器を、ファミコンのユーザーに供給していることも注目すべき点だろう。

主力はパソコンもの

●ソフトの傾向

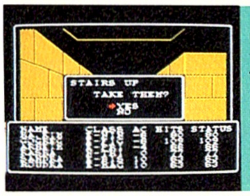
ほとんどのソフトが、パソコン版で人気のあったソフトをファミコンでも手軽に楽しめるように移植したもの。つまり、見た目や内容にハデさはないが、パソコン版のノリでじっくりと遊べるソフトが多いのだ。

●方向性

じっくりと遊べるソフトが多いと述べたが、そのうちの約半分ほどはパソコン版の単なる焼き直しだった。しかし、'86年12月に発売された『麻雀悟空』を境に、品質重視のソフト作りを心がけるようになってきた。パソコン版の移植にしても、ファミコン版ならではの味が強く出せるように、年間生産ペースを落としてまでも、質の向上を求めるようになったのだ。



麻雀悟空



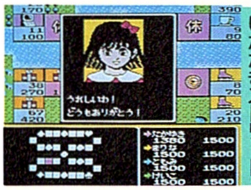
ウィザードリィ

●今後の将来性

良いソフト製作には時間をかけるようになったアスキーだが、今後もそういった傾向をさらに強めてくるだろう。今のところ発売予定が延び延びになっている、『ダンジョン放浪記』や『忍者らホイ！』も、より完成度を高めて、必ずみんなの目の前に登場するに違いない!!

●期待

堀井雄二と遠藤雅伸。このファミコン界の重鎮ともいえるゲームデザイナーのふたりを、同時に登用できるのは、現在では


いただきストリート


ベストプレープロ野球

アスキーただ1社のみ！　現時点でも堀井・遠藤のコンビで、『いただきストリート』の製作が進行しており両人もはりきっている。今後も、このふたりの作品がドンドン出てくることを期待。

●ベスト3

ベスト3としては、パソコン版からの完ペキな移植で、オリジナルを完全に越えてしまった『ウィザードリィ』。今までの野球ゲームの概念を根本から変えてしまった『ベストプレープロ野球』。単純なルールで、すぐにのめり込める『涙の倉庫番』だ。

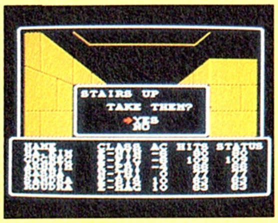
タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	アストロロボ・ササ	'85. 8. 9	￥5500	パズル的な要素も持つ、奥の深いゲーム
C	STG	ゲイモス	'85. 8.28	￥5500	3Dシューティングのはしり的な存在
C	ACG	ボコスカウォーズ	'85.12.14	￥5500	パソコン版から移植。RPG風味のACG
C	ACG	ぺんぎんくんWars	'85.12.24	￥5500	単純明快ルールのボール当てゲーム
D	PZG	涙の倉庫番スペシャル	'86. 7.30	￥2980	パソコン版の大ヒット作をファミコン化
C	PZG	キャッスルエクセレント	'86.11.28	￥4900	ターボファイル対応ソフトの第一弾
C	STG	コスモジェネシス	'86.12.23	Y4900	舞台は宇宙。SLG要素が強いSTG
D	ETC	プロフェッショナル麻雀悟空	'86.12.25	￥2980	ディスク初の4人対戦型麻雀ゲーム
D	STG	オトッキー	'87. 3.27	￥3500	作曲とSTGをドッキングさせた異色作
C	AVG	北海道連鎖殺人事件オホーツクに消ゆ	'87. 6.27	￥5800	堀井雄二原作の超本格アドベンチャー
C	RPG	覇邪の封印	'87.10.23	￥5800	パソコン版から移植。知名度のあるRPG
C	RPG	ウィザードリィ	'87.12.22	￥5800	完成された成長システム。不朽の名作
C	SLG	フリートコマンダー	'88. 3.29	￥5500	迫力ある大海戦が楽しめるSLG
C	SPG	ベストプレープロ野球	'88. 7.15	￥5800	野球ゲームの常識を超えた、思考型SPG
C	RPG	ウィザードリィII	'89. 2.21	￥6500	前作以上に練り上げられたシナリオで登場

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ウィザードリィ

アスキー

想像力を無限にかきたてるRPG！



暗闇の中を剣と魔法だけを頼りに探索する。ストーリーらしいストーリーは何もないが、想像力さえあれば自分だけのストーリーがいくらでも生みだせる。そんな想像力の世界で遊ぶＲＰＧがウィザードリィだ！

ゲームシステム的には、ＩもIIも同じだが、緊張感の漂う地下10階の最終ダンジョン。バラエティーに富んだ迫力のあるモンスターを見比べると、軍配はＩのほうにあがるだろう。

とにかく、Ｉのように扉をひとつ開けるごとに漂う緊張感は、IIではちょっと味わえない。それに、モンスターのくれる経験値だって、Ｉのほうが絶対的におもしろいのだ。　(KS)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ウィザードリィII

アスキー

総評じゃＩのほうが上かもしんないが…!!



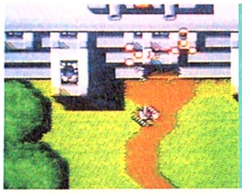
イキナリ上級クラスのキャラが作れちゃうってのが嬉しいね。

ターボファイルがあれば転送でＯＫ。なくてもヘイキ。ボーナス値次第でオール18の優等生も、時間かければ作れちゃう。

メイジと同級生の忍者なんて、Ｉじゃできないもんね!!

あと嬉しいのは、ある程度レベルがあれば、シナリオクリアできるってこと。目的が〝敵を倒す〟ことじゃないからだね！

面倒なら〝経験値稼ぎ〟する必要はない。逆に、シナリオそっちのけで、レベル上げだけでも遊べる！　誰でも楽しめる点では、ＩよりもＲＰＧの理想の姿に近い気がするね!!　一度やってみてはいかが!?　(OK)



グレートタンク



ファミコン名人戦

新作品の展開は？

ＳＮＫの作品展開を見ていくと、デビュー作『ＡＳＯ』はシューティング、第２作『アテナ』はアクション、他にもスポーツゲームの『ファイティングゴルフ』本格将棋ゲームの『ファミコン名人戦』など、ジャンルにはまったくこだわっていない。

ただ、今年の１月に発売された『里見八犬伝』のようなＲＰＧや、５月に発売された野球ゲーム『ベースボールスター』などを見ていると、これからは業務用ゲーム開発での技術を生かしつつ、家庭用ゲーム機で人気のジャンルへ力を入れてくると思われる。もちろん、得意のアクションゲームも残してだ。

新しい分野に向けて

'86年から'88年までのSNK作品は、自社業務用からの移植を中心に考えていたような部分が強かった。ところが『ベースタ』で、今までの野球ソフトになかった要素を見せてくれたり、早々とスーパーファミコンへの参入を決定するなど、今年になって作品の体質を変えていこうとする動きが活発になってきた。開発力のある会社だけに、今後の作品にはおおいに注目したい。

●『ベースボールスター』

アクション性、選手成長、球団経営の要素などを盛りこんだ、ＲＰＧ感覚で遊べる野球ソフト。



ベースボールスター

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	ASO	'86. 9. 3	￥4900	SNKアーケード版から移植のSTG
C	ACG	アテナ	'87. 6. 5	￥5500	主人公は女の子。RPG風アクション
C	SPG	ファイティングゴルフ	'88. 3. 24	￥5500	ギャンブル要素を盛りこんだ本格ゴルフ
C	ACG	グレートタンク	'88. 7. 29	￥5500	自由に回転する砲塔を持つタンクが自機
C	ETC	ファミコン名人戦	'88. 9. 2	￥5900	多彩なキャラクターと対戦する将棋ゲーム
C	ACG	ゲバラ	'88. 12. 26	￥5500	豪快に敵をなぎ倒していく戦争アクション
C	RPG	里見八犬伝	'89. 1. 20	￥5900	日本独自の歴史物をテーマにしたRPG
C	SPG	ベースボールスター	'89. 5. 19	￥5900	球団オーナー兼監督、そして選手の三役

⑫

イマジニア

イマジニア株式会社



〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル13Ｆ
問合せ先　テレホンサービス
03-342-9190・9191

設　立　1986年１月
資本金　１億円
代表者　神蔵孝之
社員数　10名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

バックボーンはミサワホームで、現在ミサワホームのシンクタンクとして活躍中。設立目的は「ファミコンを情報端末にした通信事業の展開」であり、現在のいわゆる「ファミコンメーカー」とはちがった方向性を目指している。「松本亨の株式ズバホン」などのテレホンサービスも、その一環といえるだろう。

教育ソフトで成長

●ソフト発売で見る歴史

イマジニアがめざしたのは、ファミコンを用いた学習(CAI)であった。第１弾として小説、カセットテープ付ディスクソフト『銀河伝承』を発売し、低年令層の思考力養成を狙った。ところが徐々に、遊びの要素が強いものを発売するようになる。そんなところへ『松本亨の株式必勝学』の発売。突然の方向転換には驚かされたが、その完成度の高さ、情報の正確さには、ユーザーを納得させる力が十分にあった。まさに大人向けの仕上がりだった。

●ベスト３

1. 松本亨の株式必勝学II
2. 松本亨の株式必勝学
3. 消えたプリンセス

やはり1、2位は高水準の松本亨を。消えプリも安価で楽しめる。



消えたプリンセス

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	RPG	銀河伝承	'86. 11. 6	￥5000	テープと小説付きのアクションRPG
D	AVG	消えたプリンセス	'86. 12. 20	￥5000	カセット付全方向スクロール移動型AVG
C	ACG	聖剣サイコカリバー	'87. 5. 19	￥4900	妖精でパワーアップする「リンク」タイプ
C	SLG	松本亨の株式必勝学	'88. 2. 18	￥9800	本物の株の動きをシミュレート。大人向け
C	RPG	オリュンポスの戦い	'88. 3. 31	￥5300	ギリシャ神話を題材にしたRPGだ
C	SLG	松本亨の株式必勝学II	'89. 3. 31	￥9800	新たな株の動きをプラスした人生ゲーム

⑨

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

松本亨の株式必勝学II　イマジニア

夢はお金じゃ買えない… ハズだけどね



生まれてこのかた24万円以上の大金を手にしたことがない私に、1000万円だの1億円だのといわれたところでピンとこない。プレイ中もそうだった。株でもうける最終的な目標金額が70億円だって!! しかもたったの2年で。あまりに現実ばなれしていて、夢みたいな話だ。『ウィザードリィ』タイプの3Dダンジョンになった街の白いカベさえなんだか夢っぽい。夢はお金で買えないけれど、お金もうけはじゅうぶん「夢」になりうる。

夢を追い求めるこのゲームで、自宅に帰って妻や子供のご機嫌とりに自分の体力をすり減らす時だけがミョーにリアルだったりして…。（法5年）

埋れた名作ソフト

麻雀悟空 ――アスキー

4人打ちの傑作だから4位もまた楽し



南4局。－7000点。トップは4000点浮いている。ハネ満をアガルか、満貫直撃を狙うのか。5200だったら南入だ。どうする？「行け！強気に！」「ハッ！」

この駆け引きが好きだ。逆転トップなら最高だし、振り込んで4位になるのも潔し。4人打ちの「プロフェッショナル麻雀」は遊戯じゃなくて勝負のゲーム。

12人の雀士。1日半荘4回を、一月ぶっ続けでやってノートに成績つけてたら、4～7日サイクルで各人の運の浮き沈みがあることも知った。怖かった。

2人麻雀は麻雀じゃない。ヒマつぶしだ。ルールや手筋のレッスンもいらない。勝負事は体で覚えろ。（HH）

インダクションプロデュース

インダクションプロデュース株式会社
INDUCTION PRODUCE CO.,LTD.



〒150 東京都渋谷区渋谷3-3-10
秀和青山レジデンス708号
問合せ先 03-407-7280
設　立 1986年9月
資本金 1000万円
代表者 大戸天童
社員数 50名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

企画力とリサーチをアンテナに

各ソフト開発オフィスとの融合と平均年齢21歳の若い企画力でソフトを開発。現時点での作品は『'89電脳九星占い』のみだが、高校野球とローラーゲームを題材にした新作が予定されている。前作同様に、新ジャンルを開拓していく方針。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ETC	'89電脳九星占い	'88.12.10	￥9800	渋さをねらった、新しい占いゲーム

エイコム

株式会社エイコム
AiCOM CORPORATION



〒113 東京都文京区湯島1-2-13
西山興業ビル7F
設　立 1979年12月7日
資本金 300万円
代表者 井上昭男
社員数 50名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	**PCエンジン**
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

PCに全力投球っ！

元はビデオゲームのプログラムをやっていて、ジャレコ等の作品を多く手がけていた会社。そのせいか、どの作品もアーケードの臨場感が伝わってくる。当分の間、PCというメディアでの地盤固めに専念するそうだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	STG	P★47	'89. 3.20	￥5200	画像がきれいなアーケードのりのSTG
Hu	ACG	武田信玄	'89. 7.28	￥5600	刀で敵をなぎ倒して進む戦闘アクション

エス・エヌ・ケイ

株式会社エス・エヌ・ケイ
SNK



〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
問合せ先 テレホンサービス
東京03-865-4791
大阪06-338-2570
設　立 1978年7月
資本金 8800万円
代表者 川崎英吉
社員数 110名

カセット	**ディスク**	**ゲームボーイ**
スーパーファミコン	NES	**PCエンジン**
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

大阪に本社を置くSNKは、もともと大阪で創業し、業務用ゲームソフトの開発からスタートしたメーカーだ。株式会社として発足した、'78年当時の社名は新日本企画。現在の社名である、S(新)N(日本)K(企画)は、ここからきているわけだ。

現在では、在阪ビデオゲームメーカーのコナミ、カプコン、アイレムなどと同レベルの成長企業となった。また、'86年にはアメリカに現地会社を設立し、早々とNESの展開に向けた対応を取るなど、一歩先を見つめた動きを見せる企業でもある。

開発力を大きな武器に

もともとは業務用ソフトの開発メーカーという利点を生かし、ファミコン界参入当初の86年に『ASO』、87年には『アテナ』と、業務用の自社作品を移植して発売。このころから、徐々にファミコン用オリジナル作品の製作も開始している。

また、ケイアミューズメントリースが'86年に発売した『怒』や、'88年の『怒II』、今年の作品では『脱獄』など、一連のバトルアクションゲームは、SNKが開発を担当していた。これらのゲームに共通する特徴としては、主人公キャラクターの姿を挙げられる。『怒』や『脱獄』に出てくる主人公は、どれも筋肉の固まり、といったイメージで登場した。これは、ゲーム全体に力強さと重量感を出すための、SNK流の演出である。



アテナ

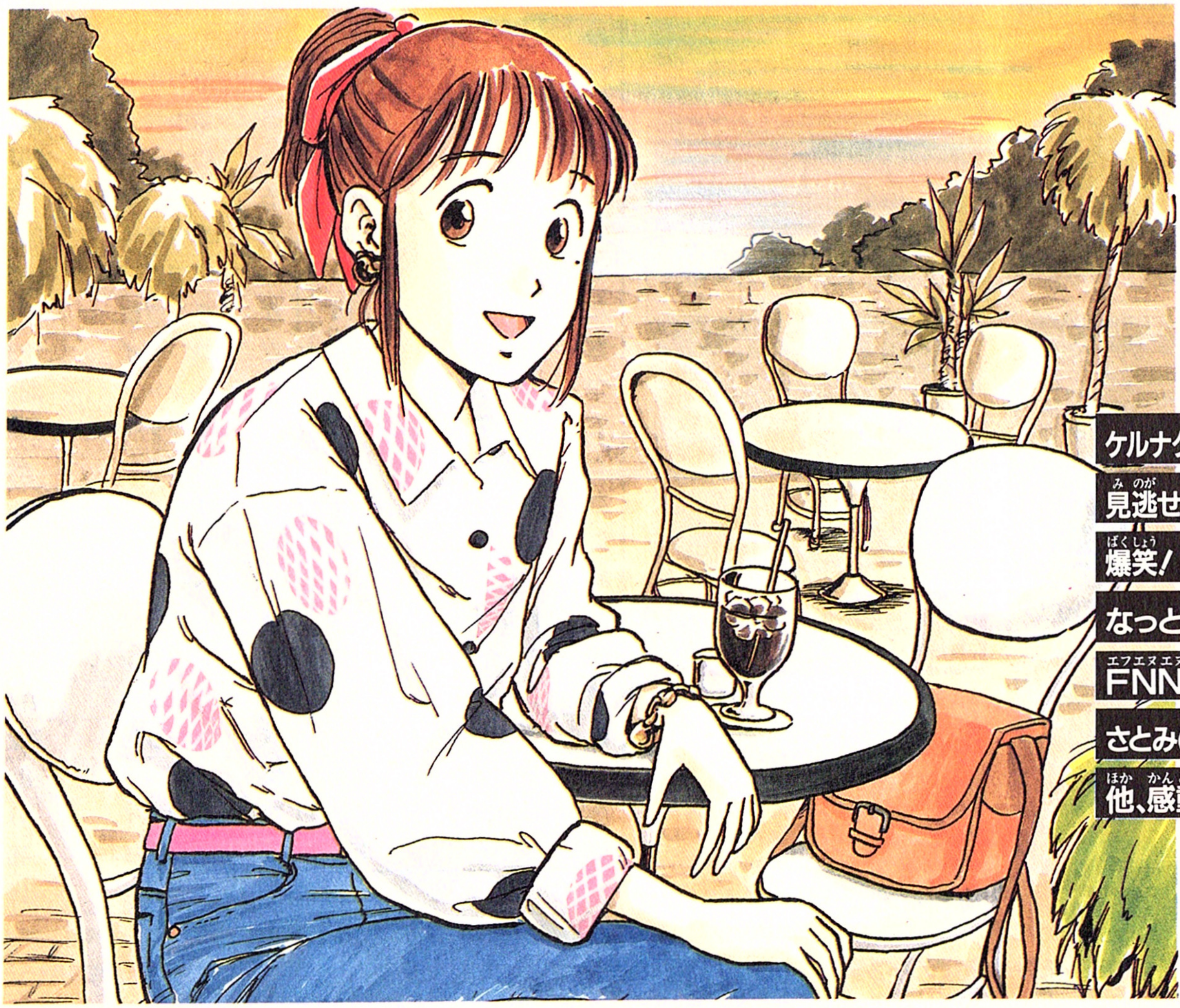


ゲバラ

BUG-BOY CLUB

毎度、毎度のご愛読、誠にありがとうございやす。今回も気張ってBBCを務めさせていただきたいと思っとりやす。へっ！では、早速いきやしょうかっ！ビックリしないようよく目ん玉ひんむいて読んでくだせぇよ!!なにせ最新の話題満載すから!!

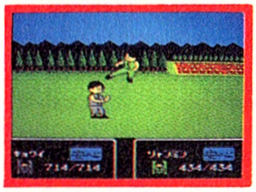
人生をたのしくすごそうっ！君にお勧めしたいBBCっ!!



- ケルナグール、衝撃の技を公開!!
- 見逃せないぞPCエンジン!!
- 爆笑！ 投稿写真ジャーナル
- なっとくのMUJUN
- FNNの大黒柱、紙コン
- さとみの"へんなもの発見伝"
- 他、感動の企画が満載っ!!

Vol.18

ケルナグール&ドラゴンニンジャ



イロ~んな敵と対戦できちゃうのだっ!

修行モードに登場する、敵キャラ全61人のパスワードを発見したぞ!!

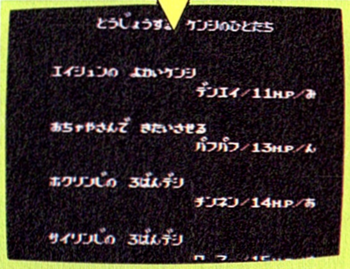
ケルナグール

今号のトップニュース!! 香川県・宮内洋二郎特派員から『ケルナグール』のメチャお得な情報が届いたゾ! 報告によると、修行モードに登場する敵キャラと、対戦モードでも戦うことができちゃうそうな。しかも、キミが敵キャラを使って戦うこともできるし、同じ拳士と戦うことだって可能なんだ。修行モードで苦戦しているときの練習にもなるし、ちょっと息ぬき、な~んてときも充分遊べちゃうのだ。う~ん、まさに『ケルナグール』の楽しみ方がひとつ増えたカンジだね。全61人のパスワードは、どれも1文字だからカンタンに入力できる。まさに『ケルナグール』=シンプル・イズ・ベストってイメージ通りなんだ!!

❶とおますないと入力!



❷パスワードが出るゾ!



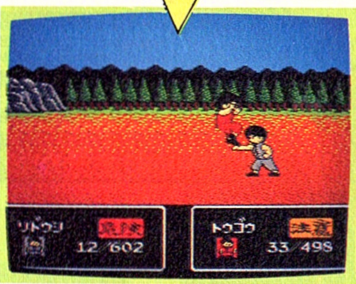
❸対戦モードにして……



❹右端に1文字入力する



❺好きな敵と戦えるのダ



とおますないと

↖まず、"しゅぎょうをつづける"にして、"とおますないと"と入力しよう。しばらく待つと、全61人の敵キャラの名前とパスワードが出てくる。これを対戦モードで入力すれば、好きなヤツと戦えちゃうってワケ。パスワード画面で、Ⓑボタンを1回押すとカーソルが右端にくる。で、そこにパスワードを入力すればOK。右の表を参考に入力してね!

文字	名前	HP
あ	チンネン	14
い	ブンレツ	109
う	マンセイ	140
え	カクエン	102
お	わかいしゅ	91
か	サロネン	33
き	ウジョウ	178
く	イクタク	192
け	ユウコウ	202
こ	きゃく	52
さ	カンクネン	72
し	レイメイ	71
す	コウレイ	240
せ	ソウテイ	301
そ	おしうり	169
た	ウンケイ	16
ち	ハクセイ	58
つ	ショウト	221
て	ケイコウ	148
と	ごうとう	221
な	リケイ	37
に	ゲンホウ	91
ぬ	シチョク	211
ね	ハンセイ	348
の	ケンシB	130
は	ブンケイ	81
ひ	ブンダイ	159
ふ	ゲンガン	260
へ	ヒャクカ	252
ほ	てした	273

文字	名前	HP
ま	ロースー	15
み	デンエイ	11
む	ホウコウ	229
め	センペイ	103
も	エキストラ	26
や	マーボー	35
ゆ	ハンレイ	28
よ	セイナン	280
ら	テンシン	77
り	カコウモ	21
る	ホウセン	268
れ	ロクテン	297
ろ	わかいもん	27
わ	オウテイ	208
ん	パフパフ	13
が	チョウヒ	21
ぎ	コウダイ	128
ぐ	ヘントン	321
げ	ウンテイ	396
ざ	カンウ	44
じ	エイケツ	169
ず	コウメイ	289
ぜ	トウゴウ	498
ば	チョウウン	95
び	トクカン	120
ぶ	カンコウ	311
べ	リドウシ	602
ぱ	キジョウ	80
ぴ	フクカイ	41
ぷ	ハクカイ	49
ぺ	キョウイ	714

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

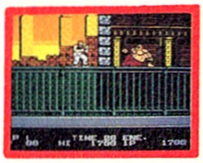
★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

の大スクープ!

今回も全国の特派員から、ぞくぞく情報が送られてきた。そのなかから、とっておきのネタを厳選！ びっくり箱のごとく驚かしてあげましょう。



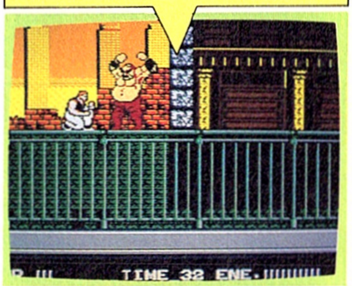
あっとゆー間に気合がたまる㊙忍法だ!

いつでもどこでも"一瞬気合"で必殺パンチが打てる! ボスキャラもこれで楽勝!!

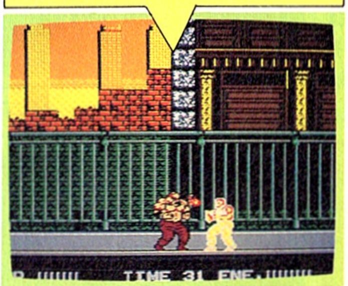
ドラゴンニンジャ

SOFT 2

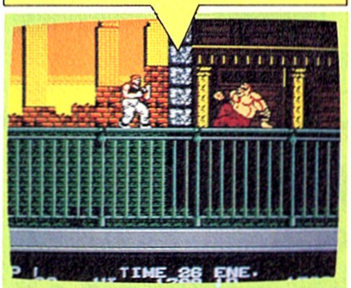
❶ムム、強敵が出現!



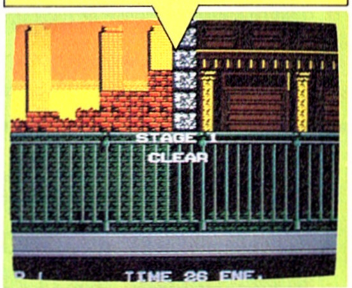
❷ ポーズで気合満タン!!



❸ラクラク倒せるぞ!



❹ 面クリアなワケね

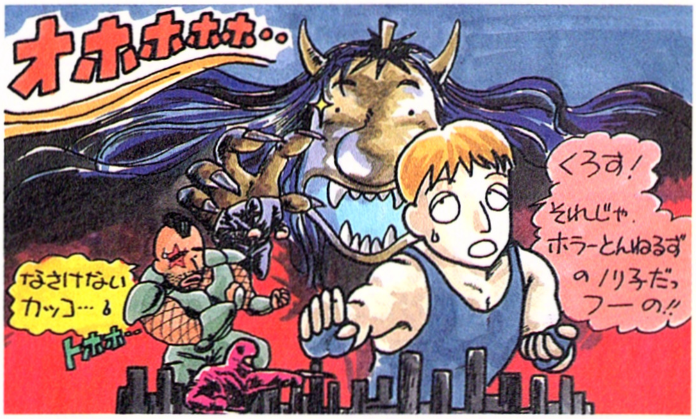


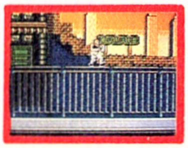
↑まず、スタートボタンを押してポーズをかける。で、Ⓑボタンを押したままポーズを解除。すると、ウレシイことに気合パワーがたまっている!! すぐさまパンチで攻撃せよ!!

熊本県・松永崇特派員から、『ドラゴンニンジャ』のお得な情報が届いたぞ。報告によると、フツーならBボタンを押し続けないとたまってくれない気合パワーが、なんと一瞬のうちにたまっちゃうとのことなのだ。

気合をためてる間は、キャラが動けなくてほとんど無防備状態。だから、運が悪いと、死んじゃうことだってありうる。これじゃ、気合いパワーをためたくてもためられないよな、なんてお嘆きのキミには、ゼヒとも試してもらいたいね!

まぁ、どの場所でも使えるんだけど、ボスキャラ相手に使うと非常に有効だ。特に、ステージ1のカルノフや、ステージ4のアニマルなどのデカキャラなら、自分は無傷で倒すことも可能だ。接近戦を心がけ、パンチとポーズをすばやく繰り返すだけでOKなのだ。





なんと64人でスタート!

ヘタっぴくんでも2面へいけちゃう!!

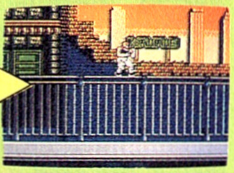
ドラゴンニンジャ

SOFT 1

❶コマンド入力



❷残り63人だ!!



埼玉県にお住まいの北条正晃特派員から、『ドラゴンニンジャ』の"64人モード"が報告された。これだけいれば、エンディングもカンタンにおがめマス。

Ⅱコンで、Ⓐ、Ⓑ、下、上、下、上の順に押す

↖タイトル画面で、上のコマンドを入力しよう。ゲームをスタートさせると、マイキャラの残り人数が63人になっている。これなら余裕で進めるゼ



エンディング後の楽しみ…

今ハヤリのサウンドセレクトができる

ドラゴンニンジャ

SOFT 1

❶任務完了だ!!



❷ここで入力ね



ステージ5のグランドキャニオンが好き、っと書いてきた新潟県・菊地晃特派員からの報告。サウンド・セレクトが『ドラゴンニンジャ』にもあった!!

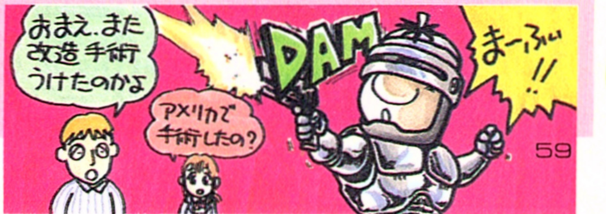
Ⅱコンで右、左、下、上、Ⓑ、Ⓑ、Ⓐの順に押す

↖エンディング画面で、ハタの動きが止まったら上のコマンドを入力する。ハタが再び動き出したら成功。Ⓐボタンで全6曲のサウンド・セレクトができるぞ。Ⓑボタンでタイトル画面に戻るのだ

次号のお題

ロボコップ

科学のスイを結集した手術によって生まれ変わったヤツといえば…そう、仮面ノリ…じゃなかった、『ロボコップ』! あのメタルボディに勝るとも劣らないよーな、ギンギンの情報を送ってくれ!! ただし、ネタ探しにハゲみすぎて、キミが手術を受けないよーに!!





向かうところ敵なし!? 岩山もおかまいなし!?

にゃんと！ マップ上に敵が出なくなる！ しかも山や川の上まで自由に歩けちゃうぞ!!

SOFT 3

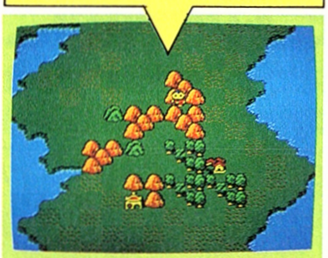
スーパーチャイニーズ2

号外！ 号外！ 号外だぁ〜!! はいはい、押さないで順番に！ 順番に!! 京都府にお住まいの茂原永吉くんが『スーパーチャイニーズ2』でゴーカイな特ダネを発見しちまったぞ!! どんな特ダネかってゆーと、まず、Iコンの✚ボタンの右、スタート、セレクト、Ⓐボタンを同時に押しながら電源を入れます。そしてゲームスタート。さあーて、ここからが本日のメインエベント！ マップ面になったら、スタートボタンを押しながらテクテク歩きまわってみよう！ なんと、敵が出現しなくなっちゃうのだ!! ということは、戦いたいときはスタートボタンを離せばいいし、逆に戦いたくないときはそのまま押しっぱなしにしておけばいいワケだ。さ・ら・に!! セレクトを押しながら歩くと、ふだんは通れない山や川の上も歩けちゃうのだ！ これにはMr.マリックもびっくり!! もっとウレシイことに、スタートとセレクトを同時に押せば、両方の効果が発揮できるのだ。



Iコンの✚ボタン右とスタートボタン、セレクトボタン、Ⓐを押しながら電源ON！

❶コマンドを入力したぞ



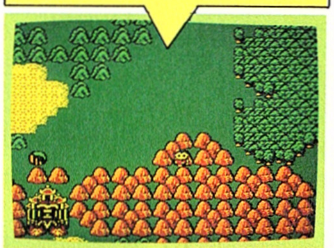
❷スタートを使ってGO！



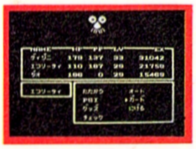
❸OH！敵が出ねーぜ!!



❹セレクトならこの通り！



↑敵が出ないから、いきなり最終ボス、獄君大王のお宅におじゃましちゃうこともOK。でも、レベルが低いわけだから、とーぜんすぐにやられちゃうぞ。楽あれば苦あり！



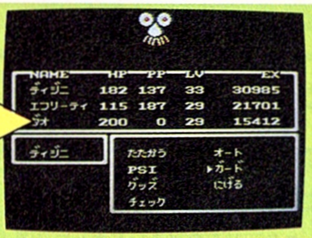
がんばった人には経験値

おまけビューンが経験値をくれる

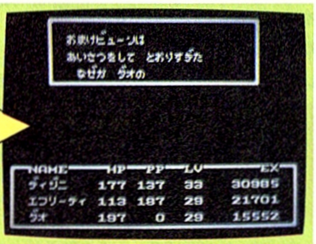
MOTHER

SOFT 2

❶攻撃をガード！



❷あら？逃げた？



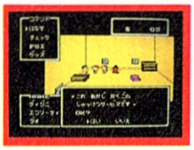
❸でも経験値UP！



福島県にお住まいの片桐大輔くんから、特ダネが“ばびゅーん！”と送られてきた。『MOTHER』の、ビューンにバカボンパパのひげをつけたような敵キャラ、“おまけビューン”に襲われた場合、ひたすらガードをすると、おまけビューンは、あいさつをして通りすぎてしまう。おまけに、倒してないのにマイキャラの経験値をアップしてくれるとゆーからオイシイぜ!!



↖もらえる経験値は約100ポイント。あいさつをして通りすぎるだけで、経験値をくれるとは、なんてやさしいモンスターなんだろう。君は『MOTHER』のあしながおじさん!?



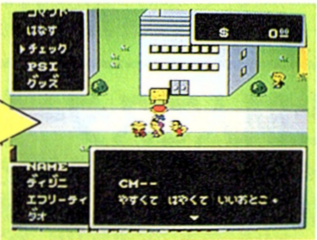
治療が無料で感無量！

お金がなくても治療してくれるぞ！

MOTHER

SOFT 2

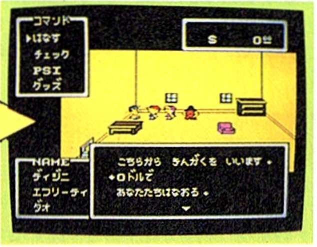
❶風邪ひいた……



❷でもお金ないの



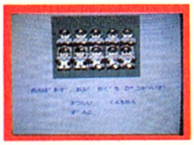
❸え！タダなの!?



これまた知ってて お得なウレシイ情報だよん！ この特ダネを発見したのは、神奈川県にお住まいの神田純司くんだ。でかしたぞ神田君！ なんと『MOTHER』のサンクスギビングの病院は、お金を持っていかなくても治療してくれるのだ!! なんて優しい先生なんだろ。手持ちのお金が1ドルだけでも、1ドルも持ってないボンビーでも、ちゃんと治療してくれるのだっ!!



↖でも、たっぷりお金を持ったままこの病院にいくと、所持金の半分を治療費として取られる！ 金持ちには冷たいのねー。それと、意識不明者の治療だけはタダにならないのだ



謎のチーム登場!?

スタッフチームのメンバーが見れる

ファミスタ'89開幕版

SOFT 1

❶ここでコマンドを入力



❷気が向いたら見てね



↑『やぐちぴっかりいず』って、開発チームのことかな？　この中の"きっしい"さんは確かパックマンのスタッフにもいたね

ジリリーン！　ガチャ、はい、こちらバグボーイクラブ特捜班だ。なにぃ！『ファミスタ'89開幕版』で、開発スタッフのメンバーが見られる方法を発見しただとお!?　よし！　そいつは特ダネだ!!　で、キミの名前は？　千葉県の、菅原奈美子ちゃんか。ご協力ありがとう!!　よぉーし、ジェンカ！　ぽん！　大至急、特ダネの確認をいそいでくれ!!



Ⅰコンで、Ⓐ、Ⓑ、セレクトを押しながらスタート



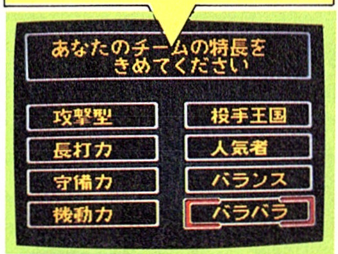
サイキョーがサイコー！

最強チームのつくり方をご紹介～！

ベースボールスター

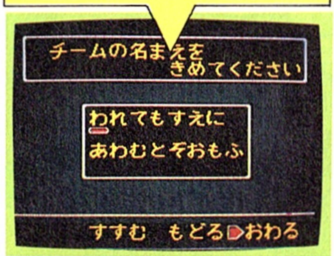
SOFT 1

❶ここでコマンド入力！

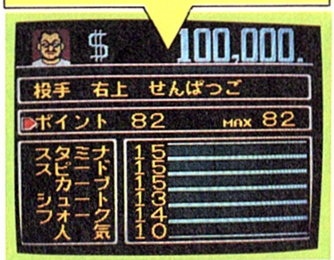




❷ここでパスワードを！



❸最強チームの誕生だ！



弱いチームをお持ちでお困りの、プロ野球オーナーのみなさんにウレシイお知らせです!!　このたび、鹿児島県の臼崎力くんによって発見された『最強チーム開発法』を使えば、いきなり最強のチームを作れます。さて、やり方ですが、まず『チームつくりモード』を選んで、Ⅰコンの✚ボタンを下、右、左、下、下、右の順に押す。次にⒶボタンを押して「すとくいんの　しものくは」と出たら下のパスワードを入力。

われてもすえに あわむとぞおもふ

←このチームの選手たちは、ほぼ全員がポイントMAXに近い強者ぞろい！　実際にここまで選手を育てるとしたら、かなりタイヘンだぞ。でも、ホントは自分で選手を育てた方が愛着がわいていいんだけどね！



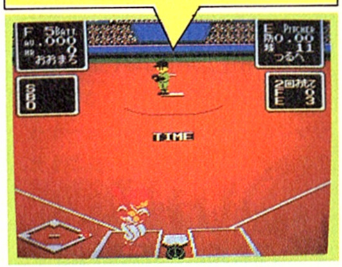
セカンドが穴だぞ～！

対Eチーム戦の盗塁成功確率100%！

究極ハリキリスタジアム平成元年版

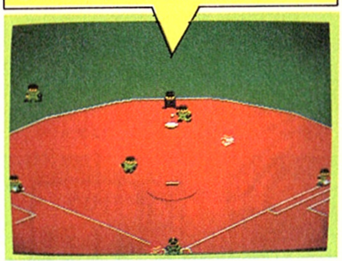
SOFT 1

❶よーし、次で盗塁だ

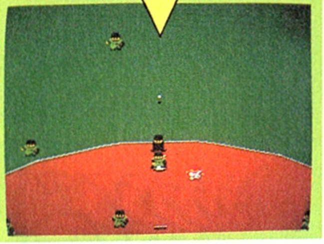


東京都にお住まいの、ひまな少年くんが『ハリ平』で、スリリングな特ダネを発見したぞ！　あっぱれ！ひまな少年くん!!　この情報によると、Eチームと対戦すれば、どんなチームでも盗塁が確実に成功しちゃうのだ。なんでこんなにマヌケかっていうと実はこのチーム、選手が全員お笑いタレントだったのだ!!

❷ラッキー！ 回れ回れ!!



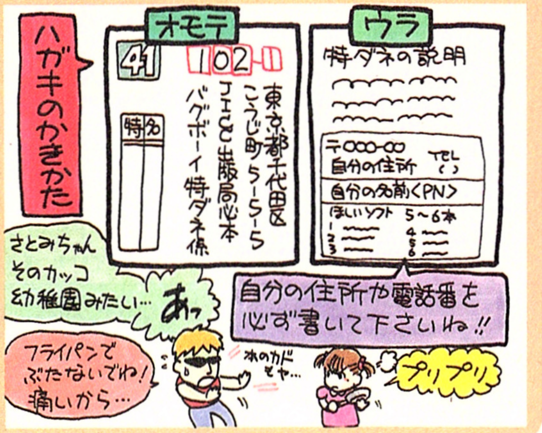
❸盗塁で大量得点だぜ！



↑しかし、この戦法が通用するのは１塁から２塁へ盗塁するときだけ！　２塁から３塁への盗塁は、かなり、成功率が下ってしまう。つまり、２塁手が超ヘタクソなだけなのだ

得 情報を待ってるゾ！

楽しかったサマーバケーションとも、もうお別れだ。甘いすいかの思い出や、かき氷のイッキ食べで"キン"ときた思い出など、さまざまな思い出たちが波打ちぎわに消えてゆく…。ＢＢＣ特派員の諸君！　今年は日焼けの似合うファミコン少年になれたかな？　ヒリヒリするのをこらえて特ダネを追うのだ！　さもないと皮むくぞ!!



BUG★BOY★CLUB





キミにもエンディング!!
オープニングの次はエンディングだ!?
ガンヘッド

SOFT 2

北海道の門馬由博特派員からのラブリーな情報だ!! ただの連打でエンディングが見れちゃうというスグレモノ。けっこータイミングがムズい。まぁ、5回に1回は成功するとは思うのだよ。根気よくやってみてくれよな。タイミングがムズイというよりは、ただの運といったほうがいいのかも知れないね。当情報局ではこの規則性をつかむことができなかった。視聴者諸君に発見した者がいたら、御一報くれるとウレシイぞ!

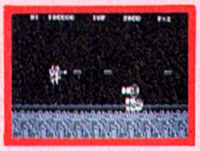
①オープニング


②エンディング


③やっぴー失敗

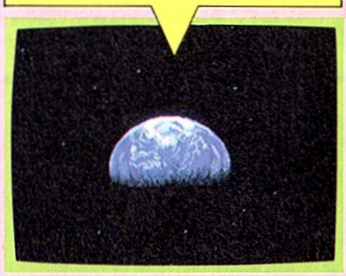

RUNボタンをひたすら連打しまくり

↖①RUNを押した後、オープニングの間ひたすらRUNを連打。②成功すればエンディングスタート。③これがでたらやりなおし…



あなたはモノクロ!?
カラーテレビも白黒にへ〜ンシン!!
サイドアーム

SOFT 1

①オープニングも白黒


愛媛県・坂田博特派員からのオモシロ情報だよ〜ん。ソンソンIIにもあった、画面を白黒にしてしまうとゆー情報。いや、とくに意味はないのだけど、ソンソンIIといいコレといい、NECアベニューさんは何を意図してるんでしょうねェ。オモシロイからいいけどさ。そう、白黒テレビでPCエンジンを楽しんでるキミ（いるのかよ）には無用の情報だったりするゾ。

②ゲームの画面も白黒


Iボタン、IIボタン+ボタン上を押しながらRUN

↖タイトル画面で上のコマンドを入力しておくんなまし。それだけでOKなのさ。オープニングだって、ゲーム画面だってエンディングだって何もかも色を失なってしまうという、モノ悲しい情報である

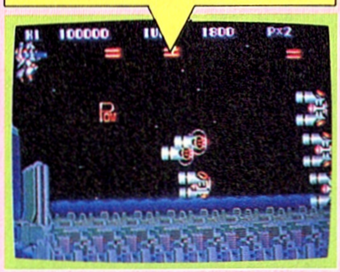


ワタシはコマ送り!!
コ・マ・お・く・り・モードだがね
サイドアーム

SOFT 1

①タイトル画面で…


京都府・野口ワカメ特派員から、コマ送りができるという情報だ。たしかにコマ送りなんだが、やけにムズイ!自分がどこにいるのかはらほろひれはれどっかーんなのである!これは初心者向けのオトク情報ではなく、「サイドアームなんてチョロくてやってらんねーよ」という、とんでもないヤツに対するNECアベニューからの挑戦状とみた!! 受けて立とうぜ。

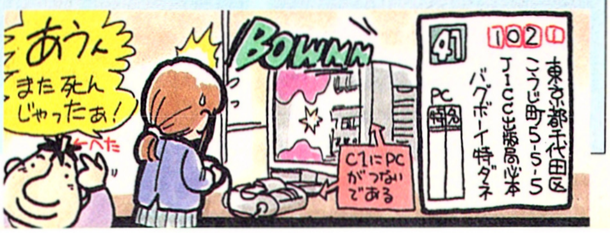
②ほらコマ送り(!?)


Iボタン、IIボタン+ボタン下を押しながらRUN

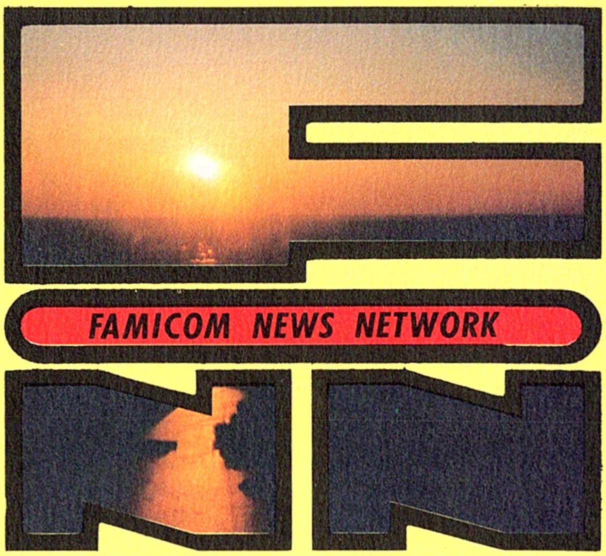
↖①左に同じくタイトル画面で上のコマンドを入力してけろ。②ほら、見ての通り、コマ送りのシューティング。楽しいなぁ。え? わからないかい? そんなら自分で試してみるしかないねェ……

PCエンジンの情報も欲しいの♥

PCエンジン派のみなさま、こんにちは!さとみです。今日はサイドアームをプレイしました。かっこいいかったぁー♥ PCエンジンにホレました。ねェみんな、情報送ってくれない? ヘタっぴーなさとみは、残機セレクトとかないと進めないの。よろしくね!!



FNNは笑いの最先端っ!そして、これが次のお笑いっ!!





読んで笑えるコーナー。毎日が楽しくなるコーナー。生活の必需品となるコーナー。これこそFNNが到達した世界です! 毎号読むたびに新しい笑いが楽しめます!!

来るまで待とう投稿ハガキっ!!

投稿写真(とうこうしゃしん)ジャーナル







へんなそっくりさん

沖縄県・なすか

♨こりゃ、地方の人しか分からんかもしんない。他に似てるとしたら西郷さんの銅像の犬かな!?

へんなやつ

神奈川県・ねこにゃーおん

♨ヒィーヒッー! こりゃ笑えるっ! これ、お見合い写真にするといいよっ!!



ネタ作りご苦労さま

千葉県・梅津助平

♨小さいけど、3人目の女の子が本当にお人形さんみたいっ!! これは、よくやったで賞だな!(賞品ないよ)



将来への恐怖

新潟県・とんでモンガー

♨あっ高校の時の校長だ! てっぺんハゲが瓜ふたつ。オイラもああなっちゃうのかな!?

今号のキキチガイ 第1問➡大地真央 ワシが中間テストのまっ最中に思いついたダジャレ。宮崎県・ぷうかJrターボ ♨"大地の魔王"って、むりやり聞き違えたRPGファンもいたなぁ。ま、それにしてもなんだぁなぁ〜。大地真央って、きれいだなぁ〜。

くろす:知ってた!? オイラ、また一人暮らしを始めたんだっ!! 知らないよな。やっと独立できて、なんだかさっぱりしたぜぇいっ! 一番さっぱりしたのは財布の中だけど。

なぜナゼどうして、何故なんでェ!? むじゅん MUJUN



今回は絵ネタがみっつに増えたぞ!! まず下のハガキを見てから、右の文章へと読み進めていってくれたまえっ!!



静岡県・ミミックの宝箱

(弁護人・ロイド金子) たぶんクイーンマリーがたてたんだよ。でも、心ある者なら5人全部は殺せないと思うな。

(赤松) おめェ、殺したくせになにいってんの? キャラメルで金子だけだぜ、墓が5個たってるの。

(金子) あいや、それは…、全員一緒に天国いったほーが幸せだと思って…。

(金さん赤松) はい金子の負け〜!

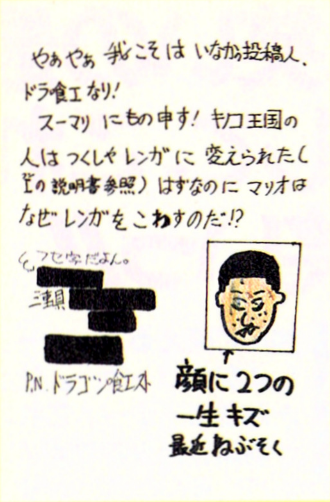
★やぁやぁ我こそは青森の究極ラビットなりっ! ジンギスカンにもの申す。

秋1回冬3回オルドしたら、すぐ後の春に産まれてしまったい! ふつう妊娠して10ヵ月なのに、ど〜してェ!?

青森県・究極ラビット

(弁護人・テムジン赤松) だまされるな! 自分の子じゃないぞ、それは!!

(金さん福留) 中2の娘の考えることじゃないでしょ!? 赤松さんの勝ち。



三重県・ドラゴン喰エスト

(弁護人・パタパタ金子) ピーチ姫を救うことだけ考えてて、他のことは目に入らなかったんじゃないの? 一途なヤツなんだよマリオって。たぶんね。

(弁護人2・パタクリボー黒須) いや違うね。実はこの中にピーチ姫の婚約者がいたんだよ! で、そいつがじゃまなんだけど、みんな同じレンガで区別つかないから、てあたりしだいにボコボコぶっこわしてんだょ!!

(金さん赤松) マリオ悪人にしちゃマズくねェか!? 黒須の負けにしとこ。



北海道・ゆうきゃん

(弁護人・リカントマイム金子) いやいや、別にローラ姫がぷぃ〜〜んってなっててもヘーキだよ。どーせ勇者だってフロ入ってないんだし。ふたりともぷぃ〜〜〜〜んって、お臭いのカップルじゃん!? なんてね。お似合いとお臭いをかけたんですけど。

(金さん赤松) だからダメだっつーの! そんな、ファンを敵にまわすよーなこといっちゃ…。金子の負けな!

おっ、今回は泥沼化しなかったな。なんでかな? ねェ、さとみちゃん?

つまらないネタには卍固めっ! THE・対決ダイジェスト



マリオ VS ドンキーコング

〈判定〉
「もろ出し」でドンキーコングの負け

愛知県・宇宙外生物T

ああ、ドンキーコングは今いずこ。

イカ VS タコ

〈判定〉
組み合った時のあまり手の多さでイカの勝ち

兵庫県・位失波矢鳥人田

イカ天キング、なんちゃってね。

今号のメインイベント



スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラー VS ファミリートレーナー

〈判定〉
はたき込みで、スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラーの勝ち

静岡県・ジョッカーアキラ

手の早いさとみちゃんは、モグラたたきが得意。おおっと、オイラはモグラじゃないんだからね。

ダルト VS ティルトウェイト

〈判定〉
ダルトのコールド負け。

ついでに私の出身校も一回戦コールド負け。

茨城県・サクセス

マヒャドやブリザドもみんなまとめてコールド負けだぁ! そしたら、クールなオイラも負けなのかな?

ファミリースタジアム VS ソフトボール天国

〈判定〉
下手投げでソフトボール天国の勝ち。

岐阜県・大洋ましりと

ちょっと待った! ファミスタにだって下手投げのひとりやふたり…いないんだよな、これが。トホホ…。

今号のキキチガイ 見舞に来たぞ➡今井美樹だぞ

入院している友人を見舞にいったら、友人曰く「えっ!? 今井美樹がいるって、どこなの、どこ?」だって。愛知県・岡戸孝宏

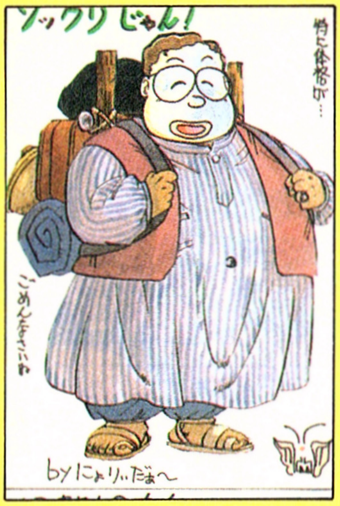
中森明菜ならいるかもしれないけど……。

さとみ:いやーねーみんな失礼なんだから。さとみ、そんなに手が早くないわよ。もーちょっとおしとやかなつもり。じつはさとみ、茶道部員なんだから(イバッたりする)。

1枚のハガキがキミの運命を変える!

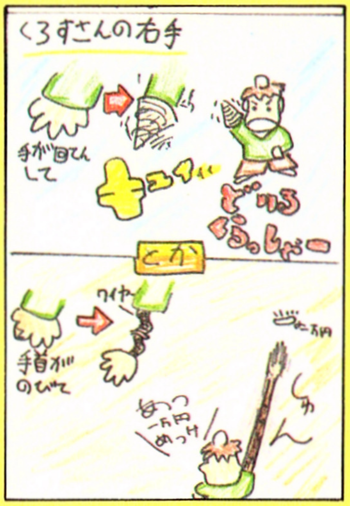
紙コン アトランダム





大分県・にょりぃだぁ〜

こーゆーネタを出すと、きっとまた怒るんだろうな。まっ、しょーがないかっ!



千葉県・梅ねぎ吉

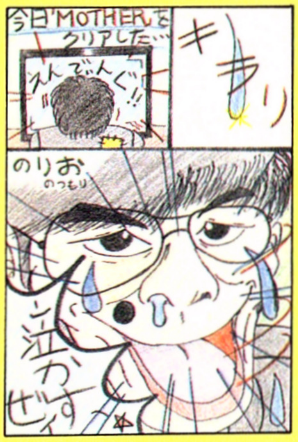
黒須の右手は、ただ黒マジックで“かいぞー”って書いてあるだけなんだよ。



必本かばあガール

群馬県・かくれDQ

女なんてひと皮むきゃこんなモンだ。



徳島県・ゾーマ

泣いてもイイけど鼻水たらすなよな。

没収容所

いつの間にやら、没収がこ〜んなに小さくなってしまったのだ。情けないよな、トホホ…。



神奈川県・おまぬけ勇者

変なお兄さんやお姉さんを見習わないように。今からでも遅くないから考え直しなさい。



愛知県・小関里奈

ウ〜ン、なかなか見どころのある妹ぢゃないか。将来大物になることマチガイなしだぞ。



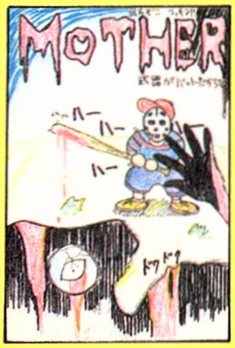
静岡県・ジョッカーアキラ

ゴンタくんはともかく、ノッポさんがこわすぎるよ〜。



北海道・みるきい

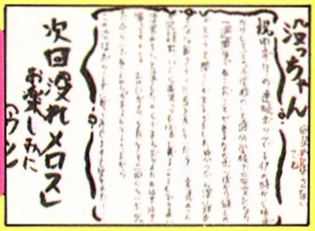
え〜い、何とでもいってくれ! あえて否定はしないぞ。



岩手県・バカ

コラコラ、オマエはジェイソンかっ。アブナイな、もう。

今号の終身刑



静岡県・ジョッカーアキラ

没収容所には、こんなヤツばっかり集まるんだから。まったく困ったモンだよな。

FC座右の銘

空いたすきまが 埋まらない (テトリス)
愛知県・かどやん

能ある メーカーは 情報を隠す
東京都・SWAT

アラームに わざとかかって 敵を呼ぶ (ウィザードリィ)
宮城県・アルディア

1日1回 3日で3回 何度やっても 生まれない (オルド)
佐賀県・神宮寺玉三郎

キキチガイSPECIAL



山梨県・籠蓮獅阿

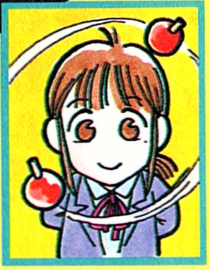
ジョーという名のアシカがいるかもしんないぞ。

今号のキキチガイ 暴力反対➡強力変態

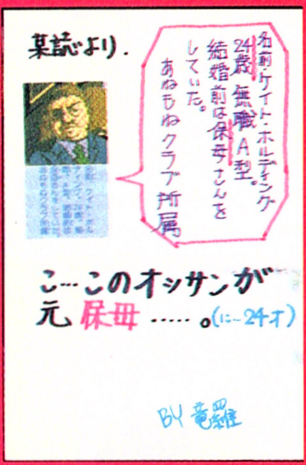
F太「オマエ、オレの悪口いってたそうだな」E夫「ゆ、ゆるして、暴力反対」F太「誰が変態だ、もう、ゆるせねぇー!!」E夫「ギャ〜ッ!!」群馬県・キカイダー河野 火に油をそそいじゃったわけね。

サイドアームが好き！なさとみの

へんなもの発見伝

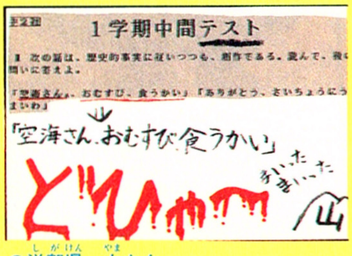


★★★優秀★★★



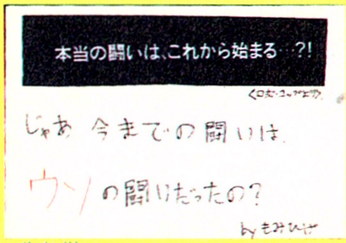
○京都府・竜羅剣

♨似合わなくても事実は事実。仕方ないよね。そーっとしといてあげよ。



○滋賀県・山さん

♨どひー!! ウチの学校の先生にも見習ってほしいセンス。関西だねえ。先生によろしく。



○北海道・もみひげ

♨最後まで読んでね。この「?!」がクセモノよ。DQの記事なんかにありがちだから要注意ね。



○兵庫県・ミラクルごうくん

♨これだけ自信持ってるんだから「アメリカ版テトリス」かもよ。よく知らないケド。



○山形県・海原雄山

♨バットでたたいて動かなくなるまで戦いましょう。SMAAASH!! だと一発よ。



○大阪府・はぐれバブル

♨となりの器から盗ったのね！ だーめだったら。マナーは守ろうよ。マリオに出てる位なんだから。



○滋賀県・アブラハムIII

♨だって金子さんの描いたイラストだもん。アブちゃん、イジワルいってると恋人できないよっ!!

プレゼント企画

投稿するならFNN

ほらね、ハガキ出したら載ったでしょっ！ だって、面白ければ即、採用しちゃうんだもんっ!! 載ってない人もこの次に期待してね!!

今号のポイントゲッターズ

★1位(3枚) 静岡・ジョッカーアキラ
……3P獲得

★2位(1枚) 愛知・岡戸孝宏
兵庫・位矢波矢鳥人田
群馬・キカイダー河野
愛知・かどやん
群馬・かくれDQ
佐賀・神宮寺玉三郎
愛知・小関里奈
新潟・とんでモンガー
神奈川・ねこにゃーおん
沖縄・なすか
宮崎・ぷうかJr.ターボ
岩手・バカ
北海道・みるきぃ
山梨・籠連獅呵
その他1枚採用された者全員
……2P獲得

●今までの統計

★1位……8P
静岡・ジョッカーアキラ

★2位……7P
東京・SWAT
兵庫・はあくん

★3位……6P
埼玉・野安ゆきお

★4位……5P
茨城・サクセス
滋賀・アブラハムIII
群馬・キカイダー河野
三重・ドラゴン喰エスト
神奈川・ミーハー石井

★5位……4P
北海道・ゆうきゃん
徳島・ゾーマ
愛知・岡戸孝宏
静岡・テドンかつどん
東京・くえすたー
愛知・新・塩山清人
神奈川・かるなばる
埼玉・早川純兵衛
福岡・らりほきゃっと

★6位……3P
宮崎・ぷうかJr.ターボ
北海道・みるきぃ
東京・酸斗配夢
茨城・広目天政宗
神奈川・JAR

募集

FNNの歴史は、あなたが作るものなのですっ!!

ハガキはとにかく出すことに意義があるのです。出さなきゃただの紙っきれにすぎません。さぁ、あなたも、いますぐFNNに投稿してみませんか!? 別にFNNに出さなくたって、いいじゃんかよぉ～。と思われるでしょうが、それは違います。なぜって!? 別に気にすることはありません!!



HIPPONが贈るゲームコミック続々登場!!

コミック版
ゼルダの伝説

末将崎　雄・作／予価900円(税込み)

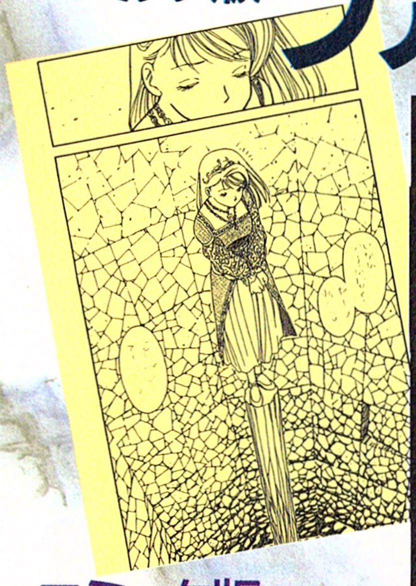


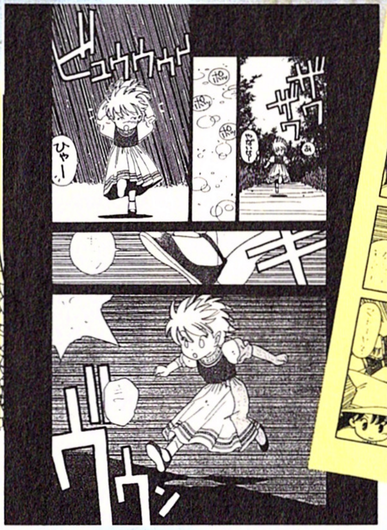
はてしない夢と冒険と愛…
ゼルダがコミックで帰ってくる

任天堂初のディスクソフトとして、そのゲーム性、完成度、ミュージックなどで
群をぬく評価を得た大人気RPG〝ゼルダの伝説〟
その名作が、いよいよHIPPONのゲームコミックに登場!!
熱狂的ファンをもつゼルダとゲームコミックの組み合わせ
はたして、どんな興奮がとびだすか!?

9月中旬発売予定

コミック版
ファイナルファンタジー







海明寺裕・作
予価900円(税込み)

ファンタジーの王道をゆく

天野喜孝のイラストでも
大人気の本格RPG
ファイナルファンタジーが
ゲームコミックで登場!!
時にやさしく、時に激しく
ファンタジーの世界を再現!

10月下旬発売予定

コミック版
最後の竜に捧げる歌

外園昌也・作／予価900円(税込み)

12月上旬発売予定

新世代のための幻想コミック

必勝本連載時から大評判、手塚一郎の「最後の竜に捧げる歌」
コミック化決定!!少年アモンが、少女ヴィジルが、そして竜が、
コミックとなってよみがえる!

JICC出版局☎03-234-4621

衣がえしました!! メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.20 文責：CB成沢改め成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

青と白のボディがうなるスーパーハングオン



セガの数ある業務用体感ゲームの中で、3本指に入る面白さの「スーパーハングオン」。ボクはこのゲームを待っていた！　ちょっと不満点もあるけど、全体的にはなかなかのできの良さ。2年前の夏を想い出してハマってしまった。今回はその魅力のすべてをできる限り多く紹介しようと思うのだ。いくぜ、最大加速324km/h！

MDC Head Line

●メガモデムの実験モニターサービス開始──年末発売予定のメガモデムは、発売に先がけて9月から1カ月間、一般ユーザーにメガモデムを貸与して、実験的にモデムゲームのサービスを開始した。

●新作RPG、バーミリオン(仮)12月発売！

今月発売のメガドライブソフト

尾崎直道のスーパーマスターズ
■9月9日発売予定■セガ■¥6000(税抜き)

スーパーハイドライド
■9月下旬発売予定■アスミック■¥7900(税抜き)

スーパーハングオン



■セガ
■10月発売予定
■¥6000(税抜き)

1987年の春に発売された業務用からの移植作。業務用は体感ゲームになっており、大ヒットとなった。何を隠そうボクもハマリ狂った。メガドライブ版は少々のスケールダウンはあるものの、バイクドライブゲームとしての完成度は高い。

◆スピード感あふれる3Dのバイクドライブ

男なら誰でもといっていいくらい、速いものに対する憧れがあると思う。バイク、車、飛行機……。でも誰もが自分自身の力で速さを感じることができるワケではない。バイクや車を運転するにはまず免許が必要だしね。そこでドライビングゲームの登場となる。ゲームをはじめれば時速300km/hのスピードを感じることができるのだ！



操作法

ボタンの並んでいる順に説明しよう。

Ⓐボタン→ブレーキ。

Ⓑボタン→アクセル。280km/hまで加速。

Ⓒボタン→ターボ。280km/h時に押すと、324km/hまで加速。

◆業務用にはない新しいモードが加わったぞ

キミの駆るバイクの名は〝SGR-500R MODEL90Z″という。白と青をベースにカラーリングされたこのバイクにまたがって栄光の道を駆け抜けるのだ！

栄光にも2通りある。

ひとつはアーケードモード。業務用と同じモードで、全世界に4つあるコースを走る。初心者用から上級者用にわかれていて、それぞれステージ数が異なっている。制限時間内にステージクリアで、次のステージに入る。その時、制限時間が加算されていく。その繰り返して、ゴールインを目指すのだ。

オリジナルモードはメガドライブ版だけのRPG風1P対戦モードだ。ライバルと周回レースを行って勝ち、スポンサーから賞金をもらう。その賞金で良いパーツを買ったり、有能なメカニックマンを雇ってバイクをパワーアップさせるのだ。そして世界の頂点を目指す！　ライバルは先に5勝すればレベルが上がり、新たなるライバルが登場する。7人が待ち構えている。

タイトル画面の時、A、B、Cボタンを同時に押すと右のセレクト画面になる。アーケードモードの難易度設定などができるのだ。







アーケードモード

ミスせずに走り抜くことを最大目標とする。ノーマルだと、ビギナーなら3回、他は2回程度のクラッシュまでがリミットだろう。一瞬の判断ミスが失敗を呼ぶのだ！

オリジナルモード

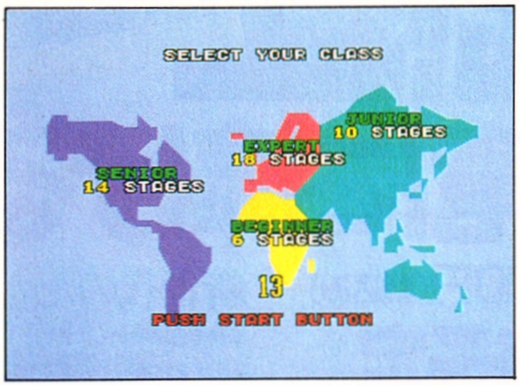
オリジナルモードでのポイントは、バイクの能力とコースの形状をしっかりつかむこと。レベルが上がった1走目は試走の気持ちで走ろう。相手のタイムも頭に入れておくべきだ。

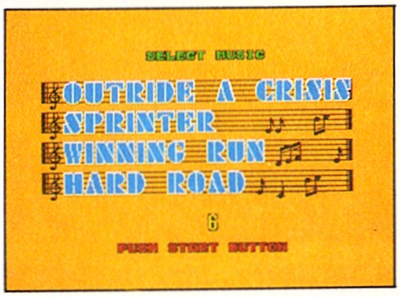
セレクトスイッチ

「DIFFCULTY」は難易度を現す。敵車の出現数だ。4段階。

「TIME AJT.」は制限時間の設定。4段階。

「MASSAGE」はオリジナルモードでの会話の日本語と英語の選択。





←アーケードモードのコースセレクト画面。✚ボタンでコースを選ぶ

↑そしてサウンドセレクト画面。オリジナルモードでも選べるのだ

アーケードモード 全世界の4つのコースをフル加速で駆け抜けろ！

まずはアーケードモードの各コース説明から入るワケだが、その前にプレイする上でいくつか注意点をあげておこう。

バイクの切り返し、つまりカーブを曲がる時のバイクの傾け具合とその速さだが、今ひとつ反応速度が遅い。ちょっと早めのタイミングで傾けてカーブに入ろう。

また、コーナリング中のスピードにも注意を払いたい。ターボの使いどころやブレーキのタイミングを誤らないようにしよう。

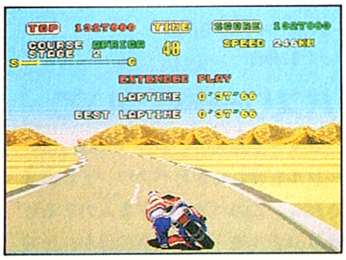
とりあえずはビギナーで練習だ。

BEGINNER COURSE AFRICA ステージ数6

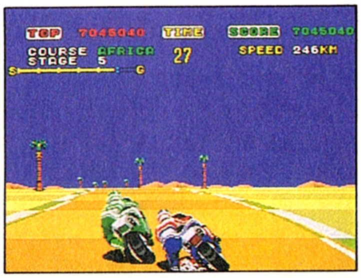
ステージ6の初心者用コースだが、けっこう難しい。特にステージ5でゲームオーバーになってしまうことが多いだろう。これはひとえにバイクコントロールに慣れていないからなんだよね。素早い切り返しはしにくいので、連続カーブに入るときは早目の切り返しをしていこう。徹底的に慣れよう。



↑できる限りターボを使ってブッ飛ばしていくが、あまり調子に乗り過ぎないように！



↑チェックポイントを越えるとラップが表示される

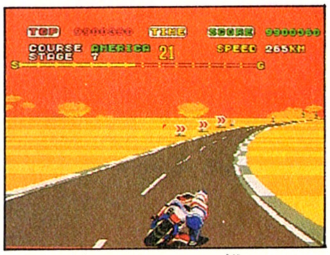


→ステージ5のカーブはどれも厳しい。注意して曲がろう

SENIOR COURSE AMERICA ステージ数10

ステージ6までは実に走りやすい。ジュニアコースよりも楽なほどだ。そこまででなるべくタイムを稼いでおき、ステージ7以降にそなえるようにしておこう。いきなり難しくなるぞ。

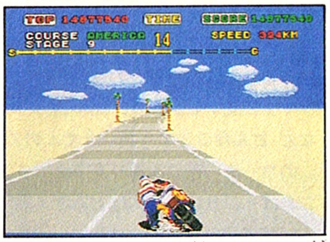
全14ステージの長丁場なので、気を抜かずにプレイする精神力も必要だ。



↑背景は美しいがコーナーは厳しい。スピードを微妙に調節させて駆け抜けよう



→後半はターボを使うヒマがない。前半でできるだけタイムを稼げ



↑左コーナーを抜けたと思ったらすぐに右コーナーになる。なるべく素早く切り返せ

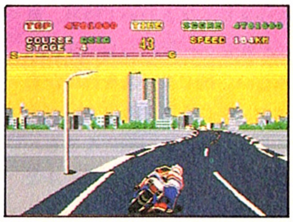


←ステージ6あたりまでは割と走りやすいんだけどね……

JUNIOR COURSE ASIA ステージ数14

ビギナーコースとは比べものにならないほど難しくなっている。

特にカーブは連続していたり、かなりRのキツい（要するに低速カーブ）ものだったりで、コーナリングには細心の注意が必要だ。無理なスピードで突っこまずに、多少遅くなったって構わないのでしっかりと減速し、確実に曲がりきるようにしよう。ここをクリアできればシニアもクリアできよう。



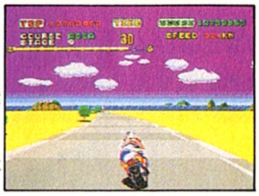
←連続コーナーだ。周りに注意して切り返しを早く！



←ステージ6あたりがひとつのヤマ場。慎重に進め



↑ステージ2最初のカーブは多少減速しないと曲り切れずに木に激突してしまう



←いよいよ大づめを迎えつつある。小さなカーブだが気を抜かずに！

EXPERT COURSE EUROPE ステージ数18

ビギナーをクリアできる程度のプレイヤーがこのエキスパートに挑んでもステージ6をクリアするのはかなり難しいだろう。シニアをクリアしたとしてもエキスパートはそう簡単にクリアできないはずだ。

コース的にはこれまでのステージにあった難しい部分の寄せ集め。低速カーブあり、連続カーブあり、の何でもアリに加え、敵車の動きと数もイヤラシクなっている。幅寄せしてきたりするのだ。

とにかく何度も挑戦してコース形態と敵車の動きに慣れていくしかない。はっきりいえることはそれだけだ！



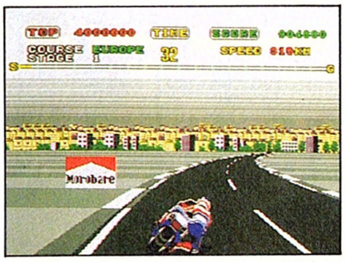
←あらん限りターボを使う。右に見えるのはエッフェル塔だね



←ステージ6に入った直後には厳しい連続コーナーが待っている



←敵車は3台ほどがまとまって走っている。幅寄せに気をつけろ！



↑画面上部のコースクリアガイドに注目。なんと画面いっぱいに伸びている。ヒェー



←10以降のステージではささいなミスで転倒することが多くなる

オリジナルモード ライバルとのバトルを制し、世界の頂点を目指せ!

アーケードモードでエキスパートコースをクリアすることがひとつの頂点なら、オリジナルモードでワールドチャンピオンになることも頂点だ。

ゲームシステムはきわめて簡単。自分とライバルとの一騎討ちレースに勝てばよろしい。同じコースを何周かするレースで、先に5勝すれば1レベル上がったライバルとの対戦になるし、5敗すれば1レベル下がるライバルとのレースになる。

また、レースに勝つとスポンサーから賞金がもらえる。この賞金を使ってウデの良いメカニックを雇ったり、より速く走るためのパーツを買うことができるようになる。そうして7人のライバルを倒すのだ!


←最初のライバルはクミ・アイサワという女の子だ!

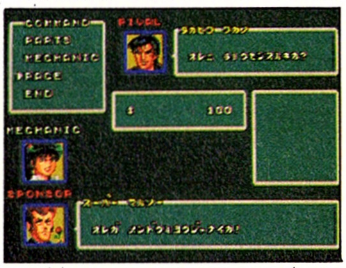

←アーケードモードとは画面上の表示が異なっている


←チェックポイントでは自分とライバルのラップを同時に表示

レースは一騎討ちといっても、2台だけが走るのではない。アーケードモードと同じように敵車が登場する。ライバルのバイクもはっきりとはわからず、チェックポイントの時にラップが表示されるだけだ。自分との戦いに近いね。

コース形態はアーケードモードの一部分をつなぎ合わせたものから成っている。けど、バイクの性能がちがうので、同じ気分で走っているとコケるぞ。


↑決着がつくと右にタイムと勝ち数、負け数が表示され、お金をもらえる


↑5勝してライバルとスポンサーが変わった。もちろんスピードは前よりも速い

お金を貯めてパーツを換えよう

パーツ交換には2つの役割がある。ひとつはアクシデントで壊れたパーツの交換、もうひとつはより速く走るためパーツを交換することだ。

アクシデントによるパーツ破損はパーツの寿命からくるものと、転倒や敵車との激突による破損とがある。フレームなどが壊れてしまうとリタイアとなる。

パーツは高いものほど高性能。


↑買うパーツは写真のように緑色に点滅する。パーツによって姿が違っているのだ

フレーム
アイアンクレドル$1200　ダブルクレドル$2000　アルミダブル$8000　アルミスペース$128000　チタンスペース$500000　チタンモノコック$8000000

エンジン
OHCノーマル$600　DOHCノーマル$2000　DOHC　V4$8000　ターボ　V4$32000　セラミックターボ$512000　ツインターボ$8192000

ブレーキ
ドラム$400　ディスク$1500
ベンチレーテッド$6000　ダブルディスク$24000
アンチスキッド$90000

マフラー
ノーマル$300　集合$1500
ワークスOR$6000　プライベートOR$90000

オイル
ノーマル$100　純正$200
ハイ$3200　プライベート$14000

タイヤ
ノーマル$300　ラジアル$400
ハイパー$1500　スリック$6000
ORスリック$24000

メカニックも換わる



良いメカニックはパーツの寿命を延ばし、状態の指摘が的確だ。最初はケン・フジタ。


ミキ モリタ $1000


コウタロウ ナカイ $2000


タケシ オンダ $13000

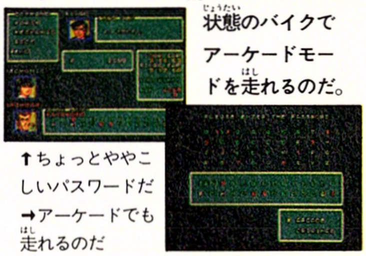

マイク サニー $34500


ナスターシャ ミルスキー $178000


シゲオ トドロキ $2000000

パスワードについて

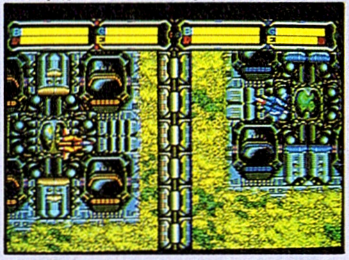
コマンド画面のとき、「END」にカーソルを合わせるとパスワードが表示される。このパスワードを入力するとオリジナルモードの続きのほか、その状態のバイクでアーケードモードを走れるのだ。


↑ちょっとややこしいパスワードだ
→アーケードでも走れるのだ

MEGA DRIVE CLUB
一押し情報!! テクノソフトの第2弾 "Herzog Zwei"

6月に"サンダーフォースⅡMD"を発売したテクノソフトの新作は、アクティブ・シミュレーションゲームの"Herzog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)"だ。以前、同社から"Herzog"というパソコン版が出ていたが、そのコンセプトを生かし、新システムを取り入れてメガドライブ用に開発された。移植というより、ほぼ完全な新作のようだ。ゲームシステムはこれまでのシミュレーションにはなかった全く新しさを打ち出した。ターンもHEXも排除し、リアルタイムでアクティブなシミュレーションになっているのだ。4Mで12月初旬に発売の予定。

Head Lineでも少々触れたが、年末にオリジナルのRPG、バーミリオン(仮)が発売されることになった。開発は業務用体感ゲームのスタッフ、サウンドはSSTバンド。詳報を待て。


↑左右2分割の画面で進行していく。ちなみに「Zwei」ってのはドイツ語で2のことだ

MEGA DRIVER'S SLOON メガドライバーズサロン



読者の皆様、本号からペンネームをCB成沢から本名に変えた成沢でございます。本誌のリニューアルに際し、この"メガドライブクラブ"も衣がえしたワケですが、それに伴って、メガドライブユーザーの意見交換の場として"メガドライバーズサロン"を開設致しました。ユーザーの皆様、メガドライブに関する御意見、御要望、文句、など、どんなことでも構いませんので、このコーナー宛にお便りを下さいませ。これはっ、というものはどんどん取り上げて活発なコーナーにしていきたいと思います。なんだか高校野球閉会式の言葉が移っちゃったみたいだな。

では、お便りの紹介に入ろう。数は少なかったけど、しっかりとした意見ばかりで感心させられたね。京都の悠輝龍也ちゃんは「ファンタシースターⅡ」のネイのイラスト入り(ネイにはファンが多いのである)のハガキをくれた。彼女は「大魔界村」がお気に入りだそうだ。あのサディスティックなまでの難しさは病みつきになるんだよね。東京都のSWATは「ファンタシースターⅡ」でデータがぶっとんでしまったそうな。たぶん電池が一瞬、接触端子から離れてしまったんでしょう。B BROMの扱いには気をつけようね。ではまた次回に!

ウィザードリィのすべて



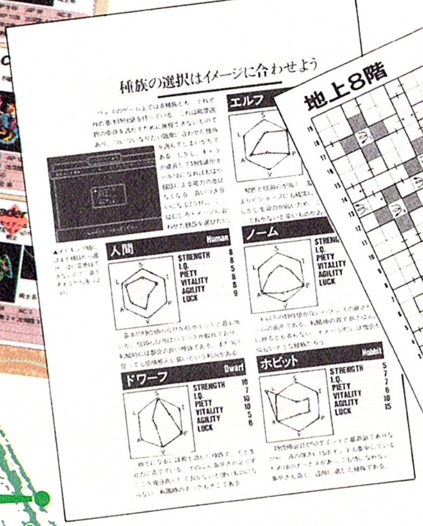
ベニー松山・著
￥1200(税込み)/発売中

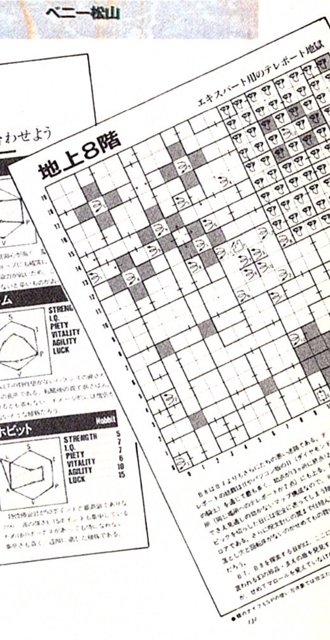
迷宮世界の森羅万象

マップ・モンスター等の各種ゲームデータを斬新、かつ科学的に編纂した待望の一冊!! 圧倒的な情報量と、壮大なイメージを誇るウィザードリィは、この本でなければ、解き明かされない。「ウイザードリィ友の会」併載!!











小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著
￥1010(税込み)/発売中

新世代が書いた新世代のためのコンピュータエンタテイメントノベル。コンピュータRPGの麻薬的興奮を活字で味わう。主人公スカルダの思索と成長は筆者のそれであり、ゲームキャラへの感情移入そのものである。

コミック版ウィザードリィ

石垣環・作/ベニー松山・協力
①②￥906(税込み)③￥900(税込み)/発売中

魔導士ワードナの正体は？ 狂王トレボーとの関係は？ そして魔除けとはいったい何だったのか？ 迷宮のすべての謎がここに明かされる！すべてのウィザードリィマニアを興奮させて、全3巻ここに完結！ コミックでしか味わえない刺激が次々ときみを襲う！



第1巻・邂逅編



第2巻・死闘編



第3巻・黎明編

JICC出版局 ●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

ついに登場!!

MOTHERのすべて



ファミコン必勝本編集部・編
予価580円(税込み)

9月下旬発売予定

夏から秋へ人気No.1ソフト、「MOTHER」のすべてがわかる一冊。おなじみ基本操作、ストーリー紹介から始まって、全マップガイド、エリア別ヒント集、Q＆Aなど盛りだくさん。著名人多数参加で楽しむ「MOTHERの世界」は読みごたえ十分！

Ultima



小説ウルティマ
クエスト オブ アバタール

井上尚美・著/¥980(税込み)

クエスト・オブ・アバタール、聖者への道。
アバタールとは、人類のあらゆる徳を極め、愛と勇気、
そして真実の原理を知り、この世の公理を修めた聖者である。
しかし聖者を目指すためには、想像を絶する苦難を乗り越えなければならない……。ロードブリティッシュの呼びかけに応じた8人の勇者の究極のパーティ、彼らが目指すは、聖者への道。

9月中旬発売予定



井上尚美

多数のゲームブック、コンピュータゲームのシナリオ等を手がけ、連日ハードな仕事をこなしている。



コミック版ウルティマ
クエスト オブ アバタール

田中夕子・作/L.ブリティッシュ・原案

剣と魔法の究極世界、RPGの原点。
内なる邪心を打ち砕き、聖者への道を極めよ！

¥900(税込み)/発売中

コミック版ウルティマ
エクソダスの恐怖

田中成治・作/L.ブリティッシュ・原案

ゲームコミックの原点となった記念すべき第一作、
ウルティマの世界を完全コミック化！

¥906(税込み)/発売中



JICC出版局 ●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

コラムランド

新装開店

clumn land



ILLUSTLATION／RISA IMAI

★inside column★

今号のお題

「夜歩く」

文/ベニー松山

今もいればいいのだが、東京・吉祥寺そばの井の頭公園に、やけに人懐っこいあひるがいた。僕がまだこの辺りに住んでいた頃のことである。

このあひるをはっきりと認識したのは、3年ほど前の秋だったように思う。それ以前から井の頭公園の池に住んでいたのは知っていたが、僕にとっては水上に浮かぶ白い物体にすぎない縁遠い存在だった。

その秋の或る夜。午前2時。

僕は多少の寝苦しさを感じて、歩いて1分のこの公園へと彷徨い出ていた。池を渡る風が涼しく、日中の残暑が嘘のようである。

良く晴れた夜であった。水面に映る木々の黒々とした影の上に、水銀灯のように丸い月の光がゆらめいている。僕は池の周りの小径を歩きながら、眠くなるのを待っていた。

ぺたり、ぺたりという音が聞こえてきたのは、公園の入口で買ったコーラを飲み干した頃だった。空耳かと思い立ち止まると、並例して走る水辺の小径に猫ほどの大きさの白い姿が目に入った。

あひるが散歩している。

意外な通行人に立ちすくむ僕に気づいて彼も足を止め、そしてそっぽを向いた。目が顔の真横についているあひるが人を睨む時には、そのようにして片目でするのだとこの時僕は初めて知った。

しばらく見つめあった後、彼はその場にしゃがみ込んで首を曲げ、あろうことか眠り始めた。あまりに無防備なその様子に、僕はあきれると同時に、何となく変な話であるが、友情を感じてしまったのであった。

筆者近況

「ウィザードリィのすべて」で全力投球 すっかり燃えつきたかと思われたが、夏の田舎暮らしですっかり回復。小説連載も近いぞ！

ゲームマシン
近未来予測
シミュレーション
小説

主人公(ボク)拓也

小田急線、玉川学園前に住む高校1年生。受験も終わり、毎日これといってすることない日々のなかで、初めてのアルバイトに挑戦する。家庭用ゲーム機はファミコンしか持っておらず、『スーパーマリオ』『ドラクエ』などの代表的なものを、10数本所有する程度。ゲームは好きだが、それ以上の興味を持っているわけではない。

杉村健治

主人公のクラスメイト。食事をするのも忘れてゲームに熱中するほどの、ゲームマニア。ゲームセンター通いはいうにおよばず、家庭用ゲーム機もCDロムやメガドライブなど、新機種が出るとすぐに購入してしまう。スーパーファミコンなどは、発売の半年前から予約していた。口は悪いが気は優しく、何かと主人公に対して世話を焼くおひとよし。

川村真美子

主人公のクラスメイトで、いつも髪をおさげにしている可愛い娘。ゲームにはあまり興味がなく、ゲームボーイで『スーパーマリオランド』をやったのが初めてのゲーム体験。主人公・拓也はそんな彼女に好意を寄せているのだが…。

1990年、スーパーファミコン発売後のある日 少年は迷っていた。

明日、晴れたら…。

文/とみさわ昭仁　企画/本誌未来予測プロジェクト

◉この小説は、今から約1年後を想定し、本誌スタッフが独自にシチュエーションを設定したフィクションの物語です。登場するソフト名等は、架空のものも含まれています。

0

「じゃあ、とりあえずキミには厨房での業務を担当してもらうよ。まあ、床の清掃や倉庫の整理が主な仕事になると思うけど。それから、これにも目を通しておいてくれよ。雰囲気になれたらカウンターに立ってもらうことになるからね…」

そういうと店長は、ボクの目の前に分厚い本を差し出した。これまでに何人もの人間が使用したのだろう、その本はすでにボロボロになっている。

ボクは生まれて初めて体験するアルバイトに、ほんの少し胸を膨らませながら、受け取った本の表紙をじっくりとながめた。そこには四角い文字でこう書かれていた。

『バーガーショップ・ウインピー』
――接客マニュアル――

1

1990年11月、ある日の夜。いつものように夕食を終えたボクは2階の勉強部屋へ上がると、今日、出されたばかりの宿題にとりかかった。これといって取り柄のないボクに、ただひとつ自慢できることがあるとすれば、それは今まで一度も宿題を忘れたことがないという点だろう。

でも、今日はなぜか調子が悪かった。教科書を広げていても、どうにも気が進まずに別のことばかりを考えてしまう。机の前に座っていることすら、今は苦痛な気分だ。

「そうか、バイトなんか始めたもんだから体が疲れてるんだな」

本当は宿題をするのが面倒だっただけかもしれない。けれど、ボクはあっさりとペンを放り投げてしまった。

「こんなときはゲームでもするのがいいかもしれないな」

そうしてボクは本棚の脇に置かれたテレビの前に座ると、やりかけて途中にしていた※1『ドラゴンクエストIV』を始めることにした。

2

しばらくゲームを続けるうちに、ボクは忘れていたことを思い出した。

「そうだ、この間やったときもこのダンジョンで全滅したんだっけ。ここへくるにはまだレベルが低いのかな？それとも何かアイテムが足らないってことなのかな…」

※2ファミコン誌の情報ページで攻略のヒントを知ろうと、ボクは無意識に本棚へ手を伸ばした。しかし、すぐにそれは無駄なことだというのに気がついた。なぜなら、その『ドラクエIV』は半年以上も前に発売されたソフトであり、先週買ったファミコン誌にはもう攻略記事など載っているはずはないからだ。それにボクはバックナンバーをきちんと揃えるほど、熱心なゲームファンじゃない。

「困ったな、絶対になんか方法があるはずなんだけど…。あっそうか、ケンジなら何か知ってるかもしれないぞ」

杉村健治は同じクラスの友人で、3度の飯よりゲームが好きで有名な男だった。『ドラクエIV』も発売されてから※3 4日で解いたと自慢していたはずだ。

ボクは奴に聞けば教えてもらえるだろうと、電話の受話器をとった――。

3

翌日。少しの疲労とたくさんの睡眠不足を抱えたボクは、赤い目をこすりながらも学校へと出かけていった。

教室に入ると健治はすでに登校しており、例によって他のゲーム仲間と新作ソフトの話に熱中している様子だった。ボクはカバンを置くと、さっそく話の中に割り込んでいく。

「ケンジ、おはよう！　ゆうべ『ドラクエIV』のことでちょっと聞こうと思

※注1　1990年1月に発売が予定されている(つまりこの物語の約10ヵ月前)、「ドラクエ」シリーズの4作目。

※注2　本誌ファミコン必勝本を含み、現在ゲーム情報誌は約10誌。
ファミコン誌業界はかつての攻略記事中心の時代から、その先にある何かを求める時代に突入した。この物語となった今から1年後、我らが必本は読者に何を見せてくれるのか!?



↑「ドラゴンクエストIV」の開発中の画面

スーパーファミコン第2特集

●スーパーファミコン第1特集はP10〜P13に掲載されています。

ってさ、キミんちに電話したんだけどずっと話し中だったぜ」

「あぁ、それならたぶん親父じゃねえかな。ここんとこ俺の使わなくなったファミコンで、株か[※4]何かやってるみたいだから、おい、そんなことよりよぉ、お前知ってっかよ。今度[※5]スーパーファミコンで[※6]『ドラクエV』が出るらしいぜ！　しかも…驚くなよ、容量はなんと[※7]8メガだってよ」

健治は新しく仕入れた情報を得意そうに話している。だが、ボクはあまり興味なさそうに答えた。

「ホントあなァ、キミの話はいつも大袈裟だからな。この間だってセガは今度[※8]32ビットのギガドライブを出すとかいって、ひんしゅくかってたじゃないかよ」

奴のいうことにはいつもウソが半分混じっている。本気にして聞いているとひどい目にあうのだ。

「拓ちゃん、スーファミ持ってないからな。もうファミコンなんて時代遅れだぜ、早く拓ちゃんもスーファミ買えばいいんだよ」ボクたちの話を横で聞いていた、同じクラスの弘志くんが口をはさむ。

彼もまた熱狂的なゲームマニアのひとりだ。いや、彼だけじゃない。ブームが去ったといわれて久しいファミコンだけど、今年に入ってスーパーファミコンが発売された途端に、再び子供たち（もちろん大人もだ）の間でゲーム熱が再開し、あっという間に初回の数十万台を売り切ってしまった。今は発売元の任天堂も、[※9]大慌てで追加生産をしているという。

このクラスでもスーパーファミコンを持っていないのは、ボクと、あとは一部の女子が数人くらいなものじゃないだろうか。

ボクの家はどちらかというと中流以上だ。決して父親の収入が少ないわけじゃない。それに、遅くに生まれたひとりっ子のボクを、父は必要以上に可愛がってくれている。おそらくボクが欲しがりさえすれば、優しい父はその日のうちにディスカウント・ショップの名前の入った大きな紙袋を下げて帰ってくるだろう。しかし、ボクの家には、まだスーパーファミコンがない。答えは簡単だ。つまり、ボクが欲しがらないからだ。

ボクは話題を変えようと口を開いた。

「ところでさぁ、ケンジ。実はボク、昨日から駅前のウインピ…」

「ちょっと拓也くんっ。ほら、もうじき先生がくるわよ。そろそろ席に着いたほうがいいんじゃないの!?」

誰かの声がボクの言葉をさえぎった。声のするほうを見ると、ボクの家と同じブロックの角に住んでいる、やはり同じクラスの女子である川村真美子さんが立っていた。

校則のためか、彼女は肩まである髪をいつも左右でおさげにしている、ちょっと可愛いカンジの女の子だ。まだ誰にも教えてないけれど、ぼくは少なからず彼女に好意を持っている。

「川村、お前ェ先公みてぇな口きいてんじゃねえよ！」

口の悪い健治は彼女に注意されたことに腹を立ててか、例の調子で毒づきながら、それでも自分の席のほうへ帰っていった。

4

夕方、6時限目の終了を知らせるベルが鳴ると、生徒たちは一斉に帰り支度を始める。部活へ向かう者、塾へ向かう者、ゲームセンターへいく者。

学校が済んで家に帰るまでの間、皆それぞれの過ごし方をする。ボクも去年までは町田の進学塾へ通っていたが、この高校に入学すると同時にやめてしまった。もちろん上級クラスへ移ることは可能だったが、せっかく受験が終わったばかりだし、大学入試にはまだ早すぎるので、思いきってやめてしまったのだ。それに、自分でいうのもなんだけど、ボクの学力ならば高校の1～2年間くらいは塾などいかなくても大丈夫だという自信もあった。

「よおー、拓也！　一緒に帰ろうぜ」

健治が待ってましたとばかりに声をかける。ボクは、これからアルバイトにいくことをケンジに告げるべきかどうか迷っていたが、そのことを察したかのように奴のほうからたずねてきた。

「お前、そういえば今朝なんかいおうとしてなかったか？」

「う、うん。実はボク昨日からバイトを始めたんだ。今日もこれからいかなくちゃならないんだよ」

「バイトぉ？　お前バイトなんかしてどうするんだよ。何か買うのか？」

「いやぁ、別にそういうワケじゃないけど…」

奴にそういわれて、あらためて考えてみると、ボクにはバイトをする理由など何もないことに気がついた。しいて考えられるとすれば、今までにしたことのない何かをしたかったということだろうか。



※注3　「ドラゴンクエストIV」は、全5章からなるマルチシナリオになっているが、プレイ時間は意外とコンパクトにまとめられている気がする。

※注4　現在ファミコンによる株式情報サービスは2つの方式がある。ファミコントレード（野村・勧業角丸・和光・山種・岡三・第一・コスモ・新日本・国際証券）とマイクロコア（大和・日興・山一・ユニバーサル証券）方式だ。どちらも普及端末数は公表していないが、好調に雇客を増やしているという。

※注5　この物語の陰の主役。

↓「スーパーファミコン」本体。



※注6　たしかに出てくれたらファンであるボクたちも嬉しいし、任天堂も嬉しいだろう。だが、現在の時点ではスーパーファミコン用『ドラクエV』は噂にしかすぎず、そんな事実は確認されていない。

※注7　だから、これももちろんウソである。専門的なことでいえば、容量が増えるとデータ量のぼう大なゲームを作ることが可能になるが、それが即、面白さの増加につながるとは限らないのだ。
だいたい『ドラクエIV』が4Mで8500円もするのに、8Mのゲームなんか作ったらいったいいくらになるというのか!!

※注8　主人公・拓也にいわれるまでもなくウソです。読者の皆さんも本気にしないでください。

※注9　半導体不足が来年も続く場合、スーパーファミコンは追加生産の台数確保にも苦労しそうだ。



「そうだよなぁ。お前んちだったらバイトなんかしなくたって、親父さんが何でも買ってくれるもんな」

さすがに幼稚園の頃から付き合っているだけはある。健治の奴はひとの家の事情をよく知っていた。

しかし、奴がそういうのも当然である。ボクは今までに自分の小遣いで何かを買ったことが、ほとんどない。アルバイトをするということは、お金を稼ぐということだ。給料をもらったらボクは何を買うつもりだったのか？

ゲーム好きの健治はニッコリ笑うと、嬉しそうにこういった。

「どうせ使うアテがねえんならよ、スーファミ買っちゃえよ！　絶対に損しねえって!!」

健治はそこで川村さんの方をチラッと見て、

「川村みてぇにゲームボーイ[※10]しか持ってねえんじゃ話になんねえしよ。お前、もうファミコンで『スーパーマリオ』なんかやってるとダサイぜ。いっぺんスーファミやってみろよ、な!?」

と、小声でつけ加えた。

健治に背中を叩かれながら、ボクたちは教室をあとにする。出口のところで振り返ると、川村さんはポカンとした表情でボクたちを見つめていた──。

5

それから約ひと月後の、12月も終わりに近いある日。町はクリスマスが近づくにつれ、活気を見せ始めている。学校は短い冬休みに入り、ボクは思う存分アルバイトに明け暮れる毎日だった。別に仕事が楽しくてたまらなかったというわけじゃない。ただ、少しずつ仕事を覚えていくというのは、ある種の快感ではあった。

バーガーショップ・ウインピー町田支店の店長は、倉庫で資材の整理をしていたボクを呼び止めていった。

「拓也くん、どうだい仕事には慣れたかい？　キミもここに来てもう１ヵ月になるだろ。そろそろカウンターにでも出てみないか。そうすれば時給だって50円アップするからね。大丈夫、慣れれば簡単なんだから──」

ボクは店長の言葉に、大きくうなずいてみせた。けれど、それはお金が欲しかったからじゃない。たとえお金を稼いだところで、ボクにはクリスマスプレゼントを渡す相手などいないのだから。

川村さんとの仲だって、ごく親しい友だちであるというだけで、それ以上の進展をみせていない。唯一ボクのなかで進歩したことといえば、『ドラクエⅣ』が第五章に突入したことぐらいだろう。

そう、学校が休みに入ってからというもの、健治の奴がしょっちゅう家にやってきてはゲームの話ばかりしていくのだ。まあ、おかげでいき詰まっていたドラクエも解決の糸口を見つけたわけだけど…。

6

夜。あれほど毎晩やってきていた健治が、数日前からパッタリとこなくなっていた。気まぐれな奴のことだから、２～３日こなくたってとりたてて気にも留めていなかったのだが、電話一本かけてこないというのはどう考えてもおかしい。

心配するというほどではないが、ゲームの話でもするついでにと、ボクの方から電話をかけてみることにした。

受話器をとって、ダイヤルを回す。

「ツー　ツー　ツー」

また話し中だ。やはり健治の父親が電話を使っているのだろうか。時間をおいて何度かかけ直してみたが、いつまでたっても話し中なのでボクはあきらめることにした。

7

そして翌日。ボクは早番で、午前中からウインピーのカウンターに立っていた。

見ず知らずの他人に笑顔で接客するのは、なかなか照れくさいものがある。マニュアルを見れば必要な会話がすべて載っているとはいえ、実際にお客さんを目の前にすると、どうしたってアガってしまう。

店内の時計が12時を指す頃。カウンターの下に隠したマニュアルを盗み見ながら、持ち帰りの場合のセリフを練習していたボクは、前に立ったお客の気配を感じて即座に顔を上げた。

※注10　そのコンパクトさと、ラインナップされたソフトの手軽なゲーム性が女性や大人にも人気が高い。'89年４月に発売され、同年７月の時点で60万台突破した。



➡「ゲームボーイ」本体

※注11　今のところ「ゼルダの伝説・続編」の仮称で発表されている、ファンタジーアクションRPG。

※注12　'87年２月に発売された。最近はソフトも少なく低調気味の装置になってしまった。

※注13　上記の『グラディウス』などが実際にスーパーファミコン用として出るかどうかはまったく不明だが、過去のヒット作や名作をスーパーファミコン用にリメイクするというのは、十分に考えられる。「魔界村」は実際に企画開発しているとカプコンは公言している。



「いらっしゃいませ、ようこそウインピーへ！　何をお召し上がりになられますか…あれっ!?　ケンジじゃないか」
「へへッ。そうだな…炎の剣と魔法の盾でももらおうか」
「わはははっ。えーと、かしこまりました。ところでお客様はその武器を装備できませんがよろしいですか？」
「じゃあ、他の人が持つ」
「他の人はいませんよ…プッ！」
「プハハハハッ」
ボクたちは店の中にいることも忘れて、大きな声で笑いあった。ひとしきり笑ったあと、目の前に立っている健治を良く見ると奴の目の下には真っ黒い隈ができており、あきらかにゆうべ徹夜したのがうかがえた。どうせまたゲームでもしていたのにちがいない。
ボクは店長に頼んで少し早い休憩時間をもらうと、健治はランチセットとコーヒー、ボクはコーラを持って奥の席に腰を落ちつけた。
「なぁ、ケンジ。この1週間ちっとも連絡くれなかったけど、いったい何やってたんだよ？」
ボクがたずねると、奴はハンバーガーの包みを開けるのももどかしく、早口でまくしたてた。
「おう、俺もそれをいいにきたんだよ。この間スーファミ用の『ゼルダIII』[※11]が発売になっただろ？　俺も発売日に新宿で並んで買ったんだけどさ、スッゲエゼ！　もうスゴすぎて寝るヒマなんかねぇよ!!」
奴のいうことはいつも焦点がはっきりしない。
「どうスゴイんだよ？」
「だからよぉ、今度のゼルダってマップの広さが……になっててトライフォースも今までだったら……で、リンクの持ってる武器が……なんだぜっ!!」
「ふーん」
レタスの切れ端を口から飛ばしながら喋る健治。そんな奴の姿は見てるだけで十分に楽しかったが、肝心な話の内容はボクにとってそれほど興味深いものではなかった。
「そうかぁ。お前ディスクシステム[※12]も持ってなかったんだっけな」
「うん。だから『ゼルダIII』っていわれたってさ、『ゼルダの伝説』すらやってないんだからわかるわけないよ」
健治はいくぶんガッカリしたようだったが、余分にくすねてきたミルクをたっぷり入れたコーヒーを飲み干すと、いつかの放課後のように、こういった。
「そろそろ、ここのバイト代も入るんだろ？　スーファミ買っちゃえよ！　絶対に損しねえって!!」
その後、健治はスーパーファミコンがいかに楽しいか。さらにボクがけっこう楽しんだ『グラディウス』や『ボンバーマン』『魔界村』などのファミコンゲームも、スーパーファミコン用[※13]に続編として出る可能性があることなどを熱心に話してくれた。
「じゃあ、俺はこれからまた帰ってゲームの続きやっからよ。お前もバイトがんばれよ！」
そういうと健治は食べ終えたクズをゴミ箱のところへ持っていき、軽く手を上げる。そして早足で出口のほうへ向かうと、自動ドアの上でピタリと足を止めた。
「そうそう、いい忘れてたけどさ、川村の奴もスーファミ買ったらしいぜ。『マリオ4』[※14]やるんだってよ。じゃあな！」
最後にとんでもないことをいい残すと、健治は人込みのなかへと消えていった——。

8

それから数時間後の夕方、ボクは上着のポケットに手を突っ込んで、家への帰り道を急いでいた。ポケットの中の右手には、ほんの少しふくらんだ封筒が握られている。店にきた健治からいわれるまで忘れていたことだが、今日は初めての給料日だったのだ。
店長から渡された給料袋は、その大きさの割にはズッシリと重かった。
このお金で何を買うかなど、今この瞬間はどうでもよく思えた。どんなに素晴らしいRPGを解いたときにも得られないほどの満足感を、ボクは感じとっていたのだから。
けれど、心の中で、ボクはもうお金の使い道を決めていた。

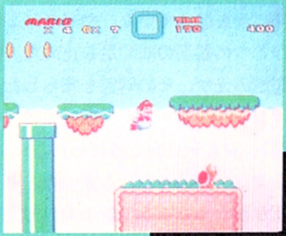
9

家に着いたボクは夕食もそこそこに2階へ上がり、途中寄った書店で買ってきた本を開く。ときたま買っているファミコン情報誌の最新号だ。
パラパラとめくってみれば、どのページもがスーパーファミコン用ソフトの新作紹介記事で埋めつくされている。
『スーパーマリオ4』
『ゼルダの伝説III』
[※15]『ファミスタ'90』
『ドラクエV』etc…。
ボクは決心した。
「そうだ、明日晴れたらケンジと買いにいこう」
ボクは約束をするために、受話器をとった。ダイヤルを回す。
「ツー　ツー　ツー　」
また話し中だ。
「弱ったな…。ん、まてよ？　明日はクリスマスか。もしも、川村さんを誘ったら…ボクと一緒に買いにいってくれるだろうか…？」
しばらく迷った末に覚悟を決めると、ボクは川村さんの家のダイヤルを回した。
「——プルルルル、プルルルル、プルルルル、プルルルル、ガチャッ」
電話が通じた——。　END

新しいゲーム世界に希望を込めて

皆さんこんにちは、とみさわです。こうして読者の皆さんにお話するのは、これが初めてかと思います。
さて、今回の近未来予測ショートストーリー『明日、晴れたら…。』は、いかがでしたか？
約1年後に迫ったスーパーファミコンの発売ですが、この作品では東京の町田市を舞台にスーパーファミコン発売直後の、普通の高校生の姿を描いてみました。
本当はもっと架空のゲームや、1年後には確実に家庭用ゲーム機に移植されているであろう業務用ビデオゲームの名前が、バシバシ出てくる予定でした。でも現実のボクたちは決してゲームのためだけに生きているわけではなく、勉強したりアルバイトをしたり、女の子とデートをしたりするのと同じようにゲームもしているのです。
だから、あくまでもゲームは人生の楽しみのひとつであり、たまたまそのゲームに焦点を当てて物語を作るというスタイルをとりました。
ベニーさん手塚さんの小説とくらべて、ごく短いものですが、何か感想があればぜひお聞かせください。
ところで肝心のスーパーファミコンですが、読者の皆さんの期待はどんなものでしょうか？　主人公の拓也たちはボクらよりひと足早く手に入れてしまいましたが、ボクも仕様書を見た限りではとても可能性のあるいい機械だと思っています。ゲーム機がどんどん進化するということには単純に賛成はできませんが、可能性が拡がるのは決して悪いことではありません。問題はソフトの質ですからね。
もしもボクが拓也のような立場だったら…やっぱり、新宿までバイト代を握りしめて、可能性にお金を払いにいくと思います。　(1989／8／9・筆者)

※注14　『スーパーマリオワールド』の仮称で発表されている、ハードと同時発売予定のソフト。通称は、「マリオ4」などと呼ばれるのではないか？
※注15　まだスーパーファミコンに参入を決めていないナムコだが、もし参入するとしたら第1作は…。



←「スーパーマリオワールド」(仮称)の開発中画面

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑮

ひといき編

by 北枕獲

ちょっとひといき。「優ゴジ」って知ってる？

ゾンビが一段落して、次に何をやるか決めかねている北枕は、とりあえずアニメでお茶を濁すことにしやした。てなワケで、今回はコレです♡

……………………………………

魔法の天使クリィミーマミ
企画：布川ゆうじ　原案構成：伊東和典　チーフディレクター：小林治　キャラクターデザイン：高田明美　脚本：伊藤和典／島田満／他　演出：望月智充／大町繁／他　作画監督：河内日出夫／後藤真砂子／遠藤麻未／他　声の出演：太田貴子／水島裕／島津冴子／井上和彦／肝付兼太／三田ゆう子／他　製作：スタジオぴえろ
1983年7月1日〜1984年6月29日　日本テレビ系放映　全52本

……………………………………

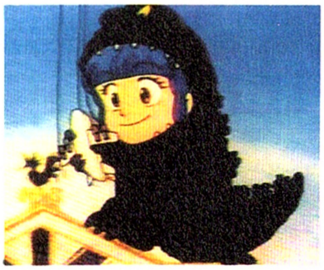
マミには、39話でジュラ紀怪獣オジラとゆー、文字通りの怪獣が出演してるんだけどね。ま、今回は見てて楽しい優ゴジの方を。

この優ゴジは、31話〝優のフラッシュダンス〟に出演してるんだ。優とクラスメートの守が、クリィミー（優の家のクレープ屋さんである。かなり変わったメニューもあるよーである）のテラスで「将来、何になりたいか」って話をしてたんだよね。その時、なつめさん（優の母上だ）が、優が小さいときにあこがれてた職業ってのをしゃべるんだけよね。消防士に婦人警官、看護婦さんにスチュワーデスと、ここまでは、わりと〝ふつーの女の子〟してる優ちゃんなんだけど、次が怪獣映画の怪獣…。この時、画面では、2頭身の優ちゃんが、○ジラのぬいぐるみを着て、「わーおー、わーおー」と暴れてるってワケ。このぬいぐるみを着た2頭身優ちゃんを、〝優ゴジ〟と称し、一部の人間に絶対的な人気を誇っているのだ。

それにしても『クリィミーマミ』とゆー作品は、不思議な作品であった。特にラストの3話の盛り上がり、俊夫の葛藤と、それに対する優の悩みなど、とてもお子様向けとは思えなかったもんなぁ。このあと続く〝ぴえろの魔法少女路線〟の中でも、最高のできだと思うワケだ。

それにね、通して見ると、太田貴子の声優としての成長ってのが、けっこうおもしろかったりするんだ。最初の頃はひどかったもんね。それが後半では、しっかり優とマミを演じ分けてたし（これは、『魔法のスターマジカルエミ』の小幡洋子にもいえるけど）。

さて、次回の怪物博物館・映画編だけど、うーん、どーしよー…。

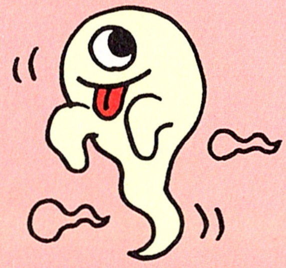


↑「わ〜お、わ〜お、うわ〜お」とゆー鳴き声が実にかーいかった優ゴジであります

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉛

墓地

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

ジミー・オールセンの奇怪な人生…。

どこをどう間違えたのか、州間道路をはずれて脇道にはいってしまったらしい。さっきのトラックだ。あいつが、反対車線を越えて突っこんできたからだ。あわてて急ハンドルを切ったものの、霧が濃かったのでわからなくなってしまったのだ。

ヘッドライトの光が、田舎のでこぼこ道を浮かびあがらせている。明日の朝までにデンヴァーに着こうと、飛ばしてきたのがムダになりそうだ。そう思ったとたん、ジミーはあることに気づいて思わず笑いそうになった。

なぜ俺は、Uターンもしないでこの田舎道を走っているのだろう。

そういえば、デンヴァーに行く気が失せている。いや、それどころか何のために行くのかも思い出せない。それよりも、このまま車を走らせるほうが大事なことのように思えるのだ。

霧がだいぶ晴れてきた。ただ夜の闇が深いので、視界がひらけたというわけでもないが、少しスピードを上げた。

ジミーはダッシュボードからダンヒルの箱を取りだし、一本くわえて火をつけた。目の前にY字路が浮かびあがってきた。ためらうことなく右側の道を選ぶ。しばらく行くとロータリーが見えてきた。つまり行き止まりだ。

中央の花壇をまわりこんで、ジミーは車を停めた。くわえ煙草のまま車を降りる。手には懐中電燈を持っている。その明かりを前方に投げかけた。大きな鉄の門扉があった。

墓地だった。

押すと、門扉は耳障りな錆ついた音をたてて少し開いた。その隙間から体をすべりこませ、雑草の生い茂る墓地のなかへ足を踏み入れる。

墓石のあいだを縫うようにして、足早に歩を進めていく。やがてジミーは、ひとつの墓石の前で足を止めた。懐中電燈の光が、その碑銘を照らした。

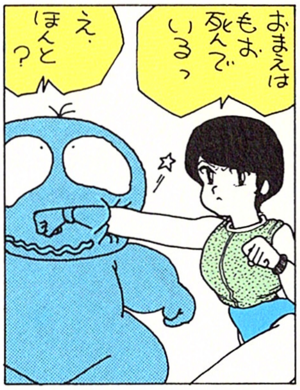
《ジェイムズ・オールセン　1915〜1975》、ジミーと同じ名だった。

ジミーは頭をひとつ振った。どうも霧がかかったようではっきりしない。何か忘れているような。もちろん今は1989年だ。たまたま同姓同名の人物の墓がある、というにすぎない。

しかし、なぜ俺は、吸い寄せられるようにここへきたのだろうか……。

どこをどう間違えたのか、州間道路をはずれて脇道にはいってしまったらしい。さっきのトラックだ。あいつが……ジミーはまた田舎道を走っていた。

『×月×日深夜、州間道路でトラックと乗用車が正面衝突。乗用車を運転していたジェイムズ・オールセン氏(38)は即死。なお……』——新聞記事より。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑦



業界のはなし

by 亀仙松ちゃん

ゲームを作るのがいかに大変か、ま、聞いて下さい。

原稿書くの、ケッコー遅いんだけど、なぜか、夏が過ぎるのだけは早かった、今年の夏。特に8月は毎日が、学生サンでゆーところの、8月の末みたいなもの。明けても暮れても宿題が富士山。来る日も、来る日も、締切りに追われて四苦、八苦64。いやー、まいった、まいった。なにせ、昔から「明日できることは、今日はやらない」を生活信条にしているもので。遅れること、しきり。

四苦八苦といえば、ここだけの超ナイショ話だけれど、今年の秋口に出る予定だったジャンプ放送局のえのんたちと作っていた「虹のシルクロード」ってゲーム。ついに、発売日が、未定になってしまった!! トホホ。

ホント、なさけないよな。発売日発表ならHipponのスクープになるんだろうけど。発売無期延期のお知らせじゃねえ。どうもシマリ悪くて困ったもんだ。この件に関して、プログラムをしている会社が、かなりイイカゲンな仕事してくれたんで、内部告発的な記事どこかの本で近々にブチマケてやるからそのつもりで。

ファミコン業界ウラ事情に興味あったり、この記事がぜひ読みたいっ! とゆー奇特な人がいたら、必勝本までハガキでもくださいな。もしやるとなったら、トースポ風のあおりを立ててねほりはほりあることないこといっちゃうぜっ!!

◆ ◆ ◆

っと、ワケのわからん口上で始まってしまったHDN(ハード・デイズ・ナイトの略)。今回のテーマはファミコンができるまでをチョロッと触れてにようと思ってる。

◆ ◆ ◆

『ドラクエ』だって堀井さん1人で作っているんじゃなくて、実にいろんな人の手を経て作られるのは先刻ご承知のとうり。プログラムのチュンソフト、原画の鳥山明さん、音楽のすぎやまこういちさん。そして、プロデュースがエニックスの千田さん。で、ストーリーがご存知、堀井雄二さん。その他もろもろの人たちで作ってる。エンディングのスタッフ・ロールを見れば一目瞭然のハズ。手間ひま人間かけて、作ってまんなー。

ゲームソフトって、各専門の人を集めて作ってくことが多いのだ。細かく分けると、迷路専門とか、町専門とか、パラメーター専門と、事細かにわかれてることが多い。あれだけのものとても1人じゃ作れっこないもんね。

◆ ◆ ◆

『ドラクエ』や『ファミスタ』くらいビッグ・タイトル・ゲームになれば、作者にいかなる理由があろうと作らなくちゃいけない環境にさせられちゃうんだけど、一般ゲームはそうはいかの塩から。売れなかったら、目も当てられない。何千万〜何億円も損することだってあるんだから。

誰だって、みすみす痛い思いはしたくない。ソフトハウスはファミコンの売れ行き状況など、徹底的に調べて売れ筋を作る。失敗しないように。

余談だけど、こんなプロセスで作っていくので、ひとつバカ当たりするとこぞって色々なメーカーから同じようなゲームが出てきちゃうワケ。そのいい例が、いつも同じターンで出てくる「野球ゲーム」。今年も名前覚えられないくらいでしたでしょ。RPGもしかりだけどさ。やっぱり売れ筋は今でもRPGだから。

次にやるのがコンセプト立て。どんなゲームにしようかとか、どんなシステムにするとか、新しい要素はどんなの入れようか。とか、基本の柱になるところを作るワケ。いわゆるストーリー、ってやつね。もちろん、その時にどんなジャンルにするのかも決めるんだけど、わりとその場で変わっちゃうこともある。

「次期ゲームは、巷で流行のシミュレーション・タイプでいこう!」

「いやいやデータを調べたらシミュレーションあんまし売れなそうだから、RPGに変えようぜっ!」

「いやいや、ここはみんなRPG出してくるだろうからあえて、アクション・ゲームにすべきだよ!」

「そりゃぁ、グッド、グッダー、グッデストですよ。おやっさん!!」

などとディスカッションするワケだ。当然、『ドラクエ』や野球ゲームのようにテーマを動かしようがなく、システムなんかが確立しているソフトは別だけどね。

この試行錯誤の繰り返しが大切。ディスカッションすることによって、人の言葉にインスパイアされて、新しいアイデアが出てくることだってある。むしろその方が多いのかも知れないな。ディスカッションは、ゲームが発売されるまで永遠に続けられる。来る日も来る日もね。

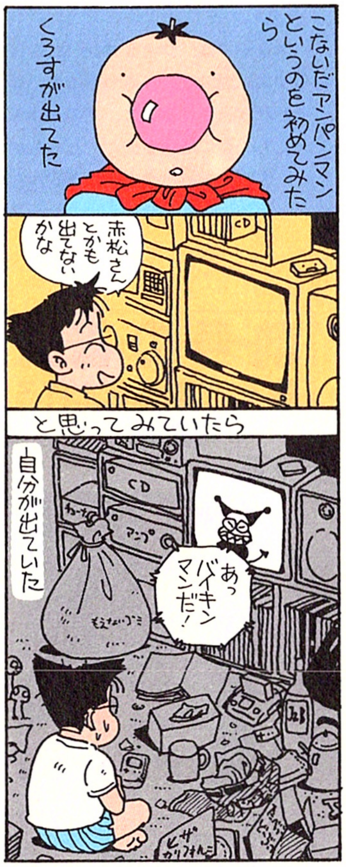
このへんまできたら、ソフト・ハウスのお偉方に見せるための〝企画書〟を作る。〝企画書〟の正しい書き方は、、近い将来このコーナーで特集するけど、この〝企画書〟の書き方いかんによって、企画ごとボツの場合からゴー・サインが出る場合と♪人生色々、ゲームも色々〜♪

OKサインがでたらこっちの勝ち!? 後は企画書やメイン・ストーリーに元ずいて細かな肉付けをしていくのだ。プログラマーと念入りに打ち合わせをして、いよいよスタート。このときにできることなら、ベイシック、MS−DOSの基本ぐらいは知ってるほうが美しいぞ。知らなきゃファミコンを作ることができないなんてことは全くないのだけれど、何か問題があったときやプログラマーとのやり取りの時なんかに知ってるとかなり有利。

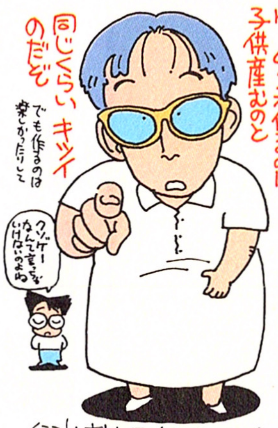
ストーリーの再考、敵キャラのパラメーター、エンカウント、アルゴリズム、ゲーム・バランス等の細部を詰めていく作業を行なっていくのだ。

コンピュータを相手に仕事をしていくんだけど、あの一見頭の良さそうなコンピュータ君、こっちがきちっと指示してあげなくちゃ何にもしてくれない。ここからが大変なのだ!!

つづく



イラスト/鈴木みそ



イラストと本文はマッチしてるでしょうか? はやく書いてね松本さん ㊙

雅孝司の

パズル天国

PARADISE OF PUZZLE

VOL.4



迷路は、クロスワードと並んで有名なパズル形式だ。ゲームの世界では「マップ」にあたるかな。きょうは、その迷路の弟ぶんの、順路パズルを紹介しよう。

順路パズル編

紙の上のダンジョンを、きみは無事に抜けられるか。

ファミコンでもパソコンでも、ゲームの中にＲＰＧという分野があるのは知ってるね。そして、ＲＰＧでは、マップやダンジョン（迷路・迷宮）がつきものだ。

そのダンジョンだけど、ちかごろのゲームでは大型化・複雑化する一方だね。たまには逆転の発想で、シンプルなダンジョンもいいんじゃないだろうか？

前回もふれたけど、「テトリス」のブームには、ぼくたちゲームデザイナーもいろいろ反省しなければならない。プレイヤー(ゲームを買ってくれる人)をあっといわせようとして、「なんでもかんでも大きくすればいい、複雑にすればいい」と、ついつい考えてしまうんだ。

そういえば、よく似たことを、第18号「ハードデイズナイト」で亀仙松ちゃんも書いてたね。

「ストーリーに力が入り過ぎて？ゲーム・システムを忘れちゃう」「特にありがちなのは……ストーリーの気負い過ぎっ!! イベントとストーリーのつじつまが合わなくなる」etc.まったくその通りなんだ。

ところが、そうやってつくった複雑なゲームが多い中で、最近の「テトリス」、かつての「上海」のようなシンプルなゲームがヒットするんだから、世の中はおもしろい。

いや、ゲーム作家にとっては「おもしろい」ではすまない。むしろ、広大なマップや巨大なストーリーを苦労してつくるのが、ばかばかしくなったりもする。

でも、１つつけ加えると、大型化・複雑化の原因はゲーム作家だけにあるんじゃないぜ。ゲームディレクターやゲームプロデューサーも、どうしてもその方向をめざしちゃうんだ。

ぼくは彼らの何人かにきいたことがある。「テトリスの企画書があなたにきていたら、採用しましたか？」

それに対して「うーん……たぶんボツにしてただろうな……『こんな単純なゲームはだめだ』とかいって」という答えばかりだった。（ＢＰＳよ、あんたはエライ！）

ともかく、このコーナーだけでもシンプルにいこう……というわけで、つくったのが下のダンジョン。白矢印のドアから入って、へやＣの宝石を取り、入ったドアから出てほしい。ただし、条件が３つある。

① へやＣに入るには、へやＢの中にある暗号が必要だ。しかも、へやＢのカギは、へやＡの中にある。つまり、Ａ→Ｂ→Ｃの順で通過しなければならない。また、各へやのドアは文字の側にある。

② 出入り口とへやＡ・Ｂ・Ｃのドアふきんを除き、同じ通路や同じ交差点を、２回以上通ってはいけない。

③ ガードモンスター（・印）のいる箇所を通ってはいけない。

こういう問題は、広い意味では迷路の一種なんだが、「順路／経路パズル」とか「ルートパズル」とよぶ方がいいな。

話はがらっと変わるけど、ぼくのパズルがテレビでも見られるよ。ただし、関東(フジテレビ)・関西(関西テレビ)・北海道（北海道文化放送）の３地区にかぎられる。

番組タイトルは『ＩＱエンジン』、テレビ初の、そしてただ１つのパズル番組だ。

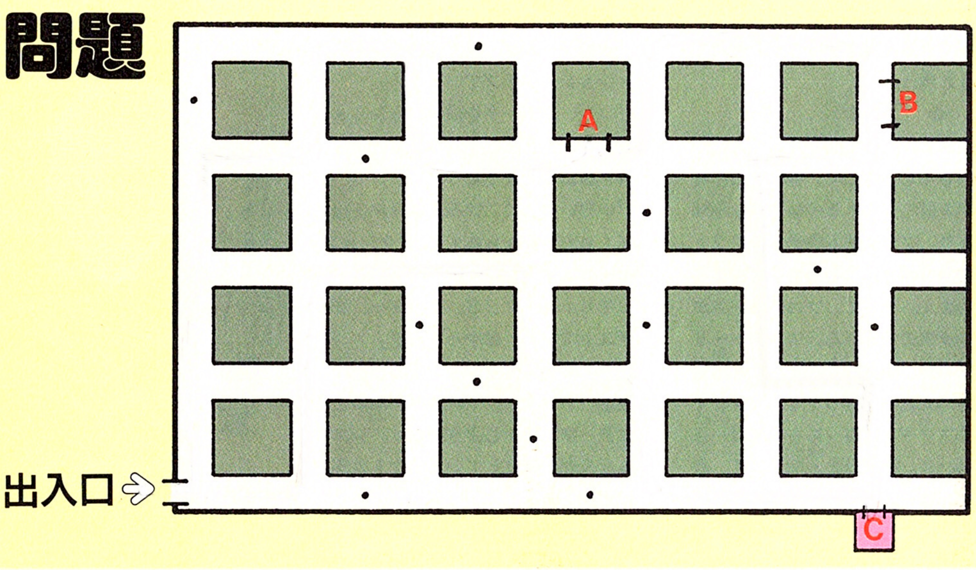
１回の放送で10問前後のパズルが出題され、そのうちいくつかをぼくがつくっている。

放送時間は局によってちがうが、フジテレビの場合、ちょっと時間が遅くて、火曜深夜（というより水曜早朝）午前１時10分から40分まで。

昼間ファミコンばかりやって夜遅くまでテレビじゃ、おかあさんのきげんがますます悪くなりそうだ。ビデオで見ることができるのなら、そうしてほしい。

スタッフは、ファミコン（とくにドラクエ）調のパズルもつくっている。それが放送されるのと、この原稿がきみたちの目に触れるのと、どっちが先か、すごく微妙なタイミングなんだが……。

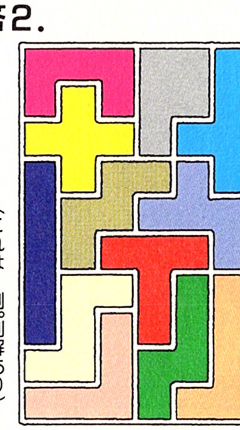
問題



前・号・の・答・え

答１. 下図に含まれる
12種類

答２.



（これは１例。別解あり）

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第15回 TVモニターその2

じっくりと読んでほしい、違いのわかる信号のお話です。

前回は、テレビの画像がどうやって映し出されているかを簡単(?)に説明した。簡単な基礎知識がついたところで、今回は本題のRF.VIDEO、RGB出力の違いについてやりたいと思う。モニターの質の違いなんてのもあるけれど、RF出力（ファミコンからでてる出力のこと）よりもツインファミコンのビデオ信号の方がきれいに映るし、RGB出力の画像はそれらよりも絶対的に美しい。では、なんでそのようなことがおきるんだろ？　絵を映し出す信号なんてみんなおんなじなんじゃないのかね？　そのへんをなるべくわかりやすく解説しちゃいましょ。難しいかもしんないけど。

本題の前に前回の内容をおさらいしちゃいましょ。TVの信号ってのは、音声も含めて6MHzの信号の幅をもっている。このうち画像信号は4.2MHz分だ。この信号帯域の中に、画面を明るい、暗いで表した輝度信号と、色を伝える色差信号が入っている。このへんのしくみが前回わからなかっただろうから、まずはこの色差信号とやらについてやろう。

前回の最後に、もとはRGBだといった。まさにその通りで、TVカメラの内部信号はRGBなんだ。しかし、Rだけで4.2MHz、3つで約13MHzも使ってしまう。これではあまりにも効率がよくないので、輝度信号＋色差信号としたんだ。つまり

Y＝R＋G＋B

として、Yは輝度信号とすると、YとRとBを送ればGは送らなくても済むことになる。つまり

G＝Y−(R＋B)

だ。その上、RとBの信号を圧縮して送るようにする。そうやって約4MHzの中に信号を詰め込んでいるんだ。ここでいう圧縮とは、信号を抜くということ。これを説明するには人間の目の特性を説明しなければなるまい。

目っていうのは、実はすべての色を平均的に識別してるわけじゃない。物が小さくなっていくと、次第に緑の成分が薄れて、赤っぽく見えるようになる。具体的にいうと、オレンジ系とシアン系の色にしか見えなくなってきてしまうんだ。さらに小さくなると、明るいか暗いかしか判別できなくなってしまう。このことから、TVの信号の場合、緑色の成分を忠実に送っても仕方がない、ということになった。そんなもんだから、オレンジやシアンの信号は広い幅を持たせて、なるべく忠実な色を再現するようにし、緑関係の色は大きい面積のところだけを送るようにした。なんだったらTVをつけてごらん。ほら、よ～く見ると画面が赤っぽく見えるでしょ。これはモニターが悪いんじゃなくて、もとからその信号しかきてないからなんだ。ちなみに、実際の色差信号は、R、Bでなくて、オレンジ、シアン系のI信号と緑、マゼンダ系のQ信号が送られている。TVの調節ツマミがあるところを見てごらん。色あい調節が、赤から緑に変化するようになってるでしょ。これは送られてきたI、Q信号を増幅するためにつけられているんだ。

というわけで、悪くいえばいろいろと信号を抜いた信号がテレビの信号ということになる。これがビデオ信号の成分になっているんだ。RGBとビデオ信号の絶対的な違いというのは、このことから、RGBを忠実に再現して画像を出力してるか、色を抜かれた信号を出力してるか、ということになる。

だからど～やってもRGBとビデオでは差が歴然とでてしまうことになってしまうんだ。

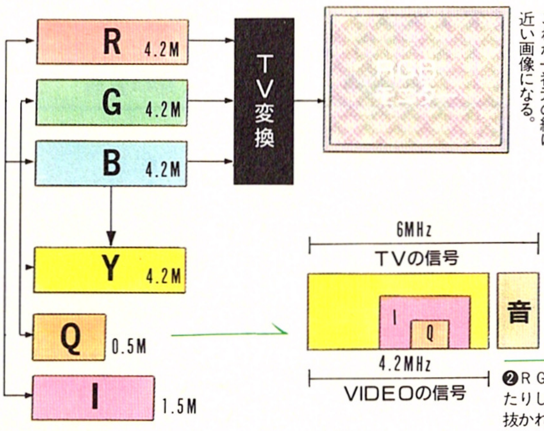
余談だけど、S−VHSってあるでしょ。あのS信号を別にしてるってヤツ。あれはつまり、同じ周波数帯に複雑な方法で共存させていた輝度信号と色差信号を、一緒に送るんじゃなく別別に送ることによって、輝度と色差の信号の干渉をなくし、劣化やノイズを少なくさせるためのものなんだ。だから一緒の周波数帯にあったけど、これはもとから別のもので、S−VHSの売り文句、輝度信号と色差信号を別々に分離させた！　なんていう、あたかもこのビデオが分離させたんですよーと思わせてるのはウソッパチである。ま、日本じゃこんなのあたりまえなんだろうけど。

RGBモニターがなぜいいかっていうと、それは各色をそのまま出力しているからだ。だから当然必本などの大半の写真はRGBで撮影してる。だけど、必本などの雑誌に載ってる画面写真と通常モニターで見る画面の色がぜんぜん違ってしまう、てなこともおきてしまうんだよね。

それからRF出力ってのは、ビデオ信号を、テレビの2CHや1CHに映るように信号を変換して出している信号なんだ。信号ってのは、変換するときにどうやってもノイズや信号の劣化が起きてしまう。いろんな防磁対策やらなんやらやってりゃ違ってもくるんだけど、ファミコンに入ってるのはとっても貧弱な変換回路。んなもんだからどうやっても画像が悪くなっちゃうんだよね。つまりは、信号に手を加えれば加えるほど、悪くなっていくってことだ。

さて次回は、もうちょっと詳しい話と、ハイビジョンや外国のTVの方式なんぞを紹介しましょ。TVの方式は各国共通じゃないんだよ。そんじゃ。

RGB・VIDEO・RF



❶RGB信号をテレビの同期に合うようにして、出力する。これが一番元の絵に近い画像になる。

❷RGB信号を圧縮したり抜いたりして作ったのがビデオ信号。抜かれた信号は元には戻らないので、その分劣化がおきる。

❸ビデオ信号を2CHなどに映るように変換したのがRF出力信号。ノイズや劣化のせいでビデオより劣る。



変換回路



画面が赤っぽく見える

❹普段は気づかないけど、下の写真をみれば画面が相当赤っぽくなっているのがわかる。これはわざじゃなく、どんなテレビでもこうなっているんだ。目の特性を利用して、赤系の色を強くして、緑系を少なくしてあるのがテレビ画像。このように狭い周波数帯域で、可能な限りのチエと技術を集めたのがテレビ技術といえよう。しかもこのテレビってのはまだまだ進化の途中にある最先端技術のカタマリなんだ！





快感●刺激●感情移入
この世の中のゲーム的なるもの
It's GAME TIME!!

第1回

ワープロと遊ぶ

ゲームのようにおもしろいものは、なにもゲームだけとは限らないんじゃないの？　この世の中にハイテックな道具はあふれているしぃ—。第1回は「ワープロ」ことワードプロセッサーを取り上げてみた。

言語的動物の魂をゆさぶるゲーム・マシン

たていすかんなにらせ！

ワープロ通信で遊ぶオタクな人々の間では、ＮＴＴを「めささ」あるいは「みかか」と呼ぶそうである。

親指シフトキーボードでかなモードのまま「ＮＴＴ」と打つと「めささ」ＪＩＳキーボードで同様に「ＮＴＴ」と打つと「みかか」になるからだ。

じゃあ、ＩＣＢＭはくすへそか、ＮＨＫはめはきか、ＴＢＳはさへしか、この前レンドルに勝ったのはあかしか……。

それだけの話だが、これはキーボードについて語るための導入であった。

キーボードというのは、なかなかに怖いものである。

いまだに、銀行の窓口に通帳と印鑑を持参してお金をおろす人がいる。いまだに、録画予約ができずに録画したい番組が始まるまでビデオのそばを離れられない人がいる。

ワープロのキーボードも、当然怖い。

なにが怖いといって、ＪＩＳ配列にしろ親指シフト配列にしろ、かながあいうえお順に並んでいないのが怖い。

ＪＩＳの上から２段目なんて、左から「たていすかんなにらせ」である。

たていすかんなにらせ！

怒っているのだろうか。

親指シフトの２段目の下側は、「かたこさらちくつ」である。

かたこさらちくつ。

いったい何が言いたいのか。れそいかとんほ、とでも答えたい気分である。

よもくぼ。

しかし、しょっちゅういじっているうちに、いつのまにかすっかり慣れてしまった。

ああ、はじめてワープロと出会ったときの、あの新鮮なホラー感覚よ……。

今や、ある単語を思い浮かべると、同時にキーを叩く指のかたちを頭の中に描いている、無意味な自分がいたりもする。

ビデオの録画予約は、いまだにできないが……。

ワープロ遊び5年目の病

そして、ワープロと遊ぶようになって５年もたつと、確実に漢字が書けなくなる。「ぜいたく」という字が書けない。「まひ」という字が書けない。「そんざい」は、どっちが「そん」だったか「ざい」だったか迷う。「ばら」は、もともと書けない……。

これは、国語教育に革命的な転換を迫る、とてつもない事実である。

ワープロを使用すれば「薔薇」も「贅沢」も「麻痺」も、キーを叩いたと同時に画面に語句が現れる。

いずれ近いうちに漢字の書き取りという学習法は、なくなるであろう。

ありがたいことである。

しかし、「薔薇　薔薇　薔薇　薔薇　薔薇……」などと、ワープロのキーをひたすら叩くだけの書き取りは、有効かもしれない。

書いて手で覚えるのではなく、キーを叩いて目で覚える。

漢字のだいたいの形をビジュアルと

良い変換	悪い変換
私は、女性には無知なので、声をかける勇気がない。	私は、女性には鞭なので、肥をかける有機がない。



して記憶しておけば、同音意義語が多数ある語句も、変換キーを叩きながら間違えずに選び出すことができる。

生気のない世紀の性器

その漢字および漢字熟語の変換機能も進歩し、最近は持ち主の趣味趣向を学び、成長する機種が多い。

たとえば、「せいき」という語句を変換する。

世紀・精機・生気・正規・精気・性器……と、いくつかの熟語が変換キーを叩くたびに順次現れる。

学習機能を持ったワープロなら、前回使用した熟語が次回はいちばん最初に現れ、変換キーを何度も叩く必要がなくなる。

そこで、ワープロを見ればその人の性格・趣味・嗜好がわかる……という恐ろしい現象も起こるのである。

「せいき」を変換し、「世紀」が最初に現れれば歴史に関心の深い人、「精機」が最初ならメーカー関係の人……。

あちら方面の趣味の方は、いきなり「性器」を出して人を驚かすことのないよう、気をつけてね。

また「巨乳」など趣味性の高い語句は、当然イッパツ変換不能。しかし、単語登録することによって、イッパツ変換できるまでにワープロを育てることができる。

「ファミコン必勝本」などという長い名前も、「ひっぽん」とでも登録してイッパツ変換できるよう、ワープロを教育しましょう。

そのような当たり前な単語登録はつまらぬと感じるマニアな方は「はい、女王様」という言葉を、「わたしのくつをおなめ」で登録し、「わたしのくつをおなめ」と打ってワープロに「はい、女王様」と答えさせる、調教プレイを楽しむことも可。

「わたしのくつをおなめ」
変換キー。
「はい、女王様」

ワープロは言語的動物の娯楽の友

ワープロには、次のような一括変換機能を持つ機種もある。

たとえば、「かのじょのだいべんはとてもうまかった」と打ち、変換キーを叩く。

すると、「彼女の代弁はとても上手かった」と文脈にそって、美しく変換される。

安心して読めて、これはとても良いことだ。安心して読めない変換になったら、これは大変だ。

この一括変換遊びにハマり、20字の次は30字、5文節の次は7文節、とまるでハイスコア替わりに〝長さと数〟に挑んでる人はけっこう多いはずだ。

だが、もっとゲーム感覚でワープロと遊ぶのなら、〝意味〟にもこだわるべきだろう。やはり主役は同音異義語。たとえば、今この原稿を打っているワープロでやってみようか。

「せいこうするときもちがいいんだ」
変換キー。
「成功すると気持ちが良いんだ」

こんな感じだ。あまり深く考えないようにしてほしい。締めくくり。

絶対的な価値感が存在しなくなった現在、「この世の中のすべての行為はゲームである」と言うことが可能である。「人間はゲームする動物である」と言うこともできる。

さらに、人間が人間であることを規定するものが、言語の使用にほかならないことを考え合わせれば、ワードプロセッサが、いかにゲーム的な機械か自ずと知れようというものである。

西部邁さんの手首は太い。



(文/古矢徹・イラスト/コルクあちゃ)●第2回は「電話」。次々号(Vol.20)にお届けします。

●キーボードは怖くない。2種類あるけど

JISキーボード



→カナが4列に配置され、ひとつのキーにひとつの文字。現在、最も普及している

親指シフトキーボード



←カナを3列におさめるためひとつのキーにふたつの文字を配置してある

JISはカナを打ち出す操作は簡単だが、いちばん使いやすい親指が遊んでしまい打ちづらく疲れやすいと言われる。それを克服したのが親指シフト。こっちの方がはやく打つことができ、大量の文章を打つ、編集者やライターなどプロ志向の機種といえる。ただし、慣れるのにやや時間がかかることと今のところ富士通からしか出ていないのが難点。どちらのキーボードでも共通に打てるローマ字入力(例えば〝まる〟だったら〝MARU〟と打って変換)は多くのキーを打たなければならないが、使うキーは少ないので配列を覚えるのははやい。

●人気4機種を紹介してみたい



SONY PRODUCE 200 ¥118,000
↑8種類の書体、イラストやインデックス作戦に便利なツールディスク、テレフォンカード・サイズまで印刷可能なプリンタと、この価格帯では最強機種



Canon PX-1 ¥69,800
↑プリンタがセパレート可能で本体はとにかくコンパクト。ディスプレイは小さいが、メモリーカードで文書保存もできるラップトップとしては最廉価機種



富士通 オアシスLite F·ROM12LX ¥138,000
↑親指シフトを持つオアシスの最新機種で同シリーズのラップトップでは最廉価機種。実力測定ゲームではテレビゲーム感覚で入力練習ができる



東芝 RUPO JX80FX ¥128,000
↑入門機能や、操作途中でも不明な点をすぐ教えてくれるガイドメッセージ付で初心者には最も人気のある機種。60字まで一気に変換できるかしこいヤツだ

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

アリスの電脳遊園地、面白い企画ですね。メガドライブでゲームとしてでなくただの絵本みたいな感じででてほしいね。原作と同じように1枚の絵がどんどん横スクロールして美しい音楽にのせてふきだしがポッポッとでてきたりして……。アニメはしないほうが良いか……。

（東京都・野島明・16歳）

▶とても面白いアイデアです。スーパーファミコンの拡大・縮少機能つかっても面白そうですね。誰かやってよ。

（井）

みそさんへ。知る人ぞ知る宝塚大橋では、夏のおわりになると街灯に異常な数の蛾が集まってくるため、あたりはまっ白になります。そういえば、もうそんな時期ですね……。でも、それよりももっと恐ろしいのは、そのまっ白な道を何とも思わず歩いてゆくおば様たちです。

（兵庫県・めいん・16歳）

▶蝶々は好きなんだけど、蛾はだめなんですね。あれはこわい。

（ハルク）

1学期の成績がおちていたので、8月いっぱい東大生が家庭教師につくハメにおちいった。せめてその東大生がベクトルだったら最高なのにと思ってしまいました。夏休みは遊ぶためにあるんだぞ！ちっくしょう!!

（滋賀県・アブラハムIII・14歳）

▶いっしょにファミスタやろーと思ってたんでしょー？

（マッキー）

ベニー松山さま
＊おたんじょうびおめでとう＊
つぎのレベルにあがりました！
あなたはちからをえた
あなたはちえをえた
あなたはせいめいりょくをえた
あなたはうんのよさをえた
あなたはウィズIIの小説をかく権利をえた………という訳でベニー様。
これからもがんばってください。

（新潟県・ゆりやん・14歳）

▶やるっきゃないね。（社会党風）これはもう神様から与えられた使命ですね。とゆー訳で10月から連載だぜっ！

（ヒラ坊）

ハードデイズナイトのヤモリはイモリよ！ヤモリは陸上生活でイモリは水中生活。覚えてね♡

（東京都・ロト・ちゃある）

▶みそくん。反省しなさいね。

（マッキー）

ＴＭネットワークのゲームがでるんだったら、ＬＡ－ＰＰＩＳＣＨや筋肉少女帯のゲームをだしてほしい。（絶対ムリだと思うけど）

（広島県・パピプペポンセ・14歳）

▶やっぱ美空ひばりでしょー。

（ヒラ坊）

ドラクエIVの発売が1月に決まったってことでいろいろな思惑があるみたいですね。発売日が延びるのはやだっていう人もいるみたいだけど私は全然かまわないと思う。待ちに待ってて、水準に満たないゲームをするくらいガッカリすることはないよ。だから発売中止にさえなったりしなきゃどんなゲームだってどんどん延ばしちゃっていい……と思ってる私は異端児かな？

（広島県・秋本奈槻）

▶その気になる人が周囲に多いのでやめましょーよ。たとえば……。

（マッキー）

10月中ばまで広島県の瀬戸内海沿岸で開催される「'89海と島の博覧会ひろしま」。遠くから来る人もいると思いますが、ぜひ平和公園にも足を向けてください。安心して牛乳の飲める日が来るよう、祈る気持ちを忘れずに……。

（広島県・かにさん'89バージョン）

▶ですね。

（ハルク）

北枕獲様
タイガー・ドライバーとライガー・ボムの区別なんてありません。タイガーマスクが使うからタイガー・ドライバーで獣神ライガーが使うからライガーボムなのです。ライガーの究極のライバルはやっぱり佐野直喜でしょう。ライガーには絶対IWGP Jr.のベルトを取り返してほしい。
それにしてもダニー・スパイビーの来日中止は残念です。

（東京都・酸斗配夢・18歳）

▶だそーです。あれ？もう一枚。

（ハルク）

タイガードライバーはダブルアームスープレックスの形でもちあげてからおとすんですけどライガーボムはパワーボムの形でもちあげてからおとすんでっせ。わかりました？

（神奈川県・大門和彦日本一）

▶うーむ。あれ？また一枚。

（ハルク）

タイガードライバーはタイガーの股間がくさいのでほとんどの対戦相手はそれで半分気絶状態におちいり、その悪臭が消えないまま、頭がボーッとしてやられてしまう技です。

（京都府・山中茂・19歳）

▶そーか。そーだったのか。信じるぞ。

（ハルク）

ぼくはこの前、インディ・ジョーンズの映画を見にいった。そしたら、なぜかスーパー・ピット・フォールをやりたくなり、1ヵ月ハマった。この気持ちわかるでしょう？（スペランカーもおもしろい！）

（岩手県・小森健男）

▶アルマナの奇跡もそれっぽくていいかもしれませんねー。古くてもおもしろいゲームがあったらおしえてね。

（マッキー）

HIPPONって正式名称になったらかわいい。

（千葉県・坂口美夜・15歳）

▶そーね。そーね。そーしましょーか。

（マッキー）

だけど本当によかったよねえ。宮崎がビデオおたくで。もしゲームおたくだったら今ごろもう世間じゃゲーム＝変態だよ。何たって敵を殺しつづけるのがゲームの主流なんだもん。ゲームに「ゲー倫」なるものがでてきてさぁでもあそこまで趣味そのものをこきおろすのも考えもんだよなあ。どうだろう？

（八王子市・清水浩善）

▶よかったとかそーいう問題じゃないと思うけど。もー一枚いきます。はい。

（マッキー）

あの事件では、僕はあるひとつのことをおそれていました。それはアニメ・ビデオといっしょにテレビ・ゲームが問題にされてしまうんじゃないかということです。そして恐れていたとうりワイドショーの対談などで必ず「テレビ・ゲームもそうですが…」とか「家の中でファミコンやっていると…」などの発言が出ました。「ゲームをやっていると空想と現実の区別がつかなくなり…」といった意見です。この人たちはゲームを知らないと思います。まだテレビゲームは文化として認められてないのでしょうか。（テトリスやって犯罪を考える人がいますか？）

（埼玉県・懸田剛・17歳）

▶興味本位の一般マスコミにバカ評論家、犯罪とは別の意味で悲しいです。

（井）



←岩手県・CAME社長・11歳からのとーとつな質問。何のことやらよくわかりません。みんなわかる？

アレフガルド全域に相当するほどの地域を歩いただろうか。われわれはかなり疲れていた。しかし、マップで確認するとまだ10分の1も終わっていない。いったい何なんだ。この広さは。
しかしここまでマップを広くする必然性があるのだろうか。そのわりには敵キャラの種類が少なく戦闘は単調だ。超能力を覚えるタイミングも甘い。次に何をすればいいのかも明白に伝わってこない。ま、クリアもしないうちから文句をいうのはひきょうだろう。

（埼玉県・野安ゆきお）

▶という訳で次号はMOTHERのご意見を特集してみます。はい。次号の発売は9/14(木)だかんね。よろしく！

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）



ウィザードリィにまた会えるっ!!

Vol.20 10/6発売より

2大新連載決定!!

●コミック版「ウィザードリィ外伝」 作／石垣環

●小説版「ウィザードリィII・風よ。龍に届いているか(仮)」 作／ベニー松山

本誌Vol.20(10月6日発売)より、2大新連載が決定しました。さらに面白くなる必本に御期待くださいっ!!

9月に登場!! おもしろビデオ!!

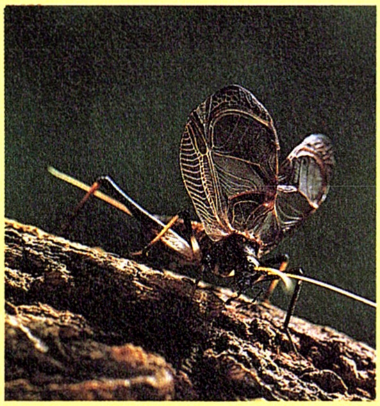
ビデオで見る昆虫のすべて!!

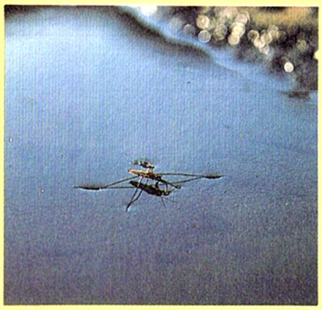
昆虫大パレード 続編シリーズ登場

9月9日発売

第4巻～8巻 各巻¥1950(税込み)/15分/VHS

「動く昆虫図鑑」として評判を呼んだ昆虫大パレードシリーズ第1巻「虫の王様・カブトムシ」、第2巻「小さな猛獣たち」第3巻「野山の人気者たち」(いずれも6月23日発売)の続編シリーズが登場。今回は美しい音色をかなでる昆虫たち、激しい戦いをくり拡げながらみごとな巣づくりを行う昆虫たちなど、興味を引きつけられる昆虫たちの生態を満載。前回シリーズと同様に、迫力ある貴重なシーン、感動的なシーンを鮮明な映像で紹介する。





第4巻 水辺のスターたち
トンボ/アメンボウ/ホタル他





第5巻 小さな楽士たち
コオロギ/スズムシ/マツムシ他



第6巻 戦士たちの城づくり
山賊アリ/トゲアリ/ミツバチ他

第7巻 幼虫たちのタイムカプセル
ミノムシ/オトシブミ他

第8巻 虫の忍者たち・秘伝公開!!
マツモムシ/コノハチョウ/カメムシ他





既刊

第1巻 虫の王様・カブトムシ
カブトムシの生態から探し方・飼い方まで



第2巻 小さな猛獣たち
カマキリ/タガメ/アリジゴク他



第3巻 野山の人気者たち
アゲハチョウ/テントウムシ/クマゼミ他

JICC出版局

"昆虫"と"鉄道"の一挙10本!!

電車の運転席からの展望!!



9月9日発売

東海道新幹線515.4kmの世界

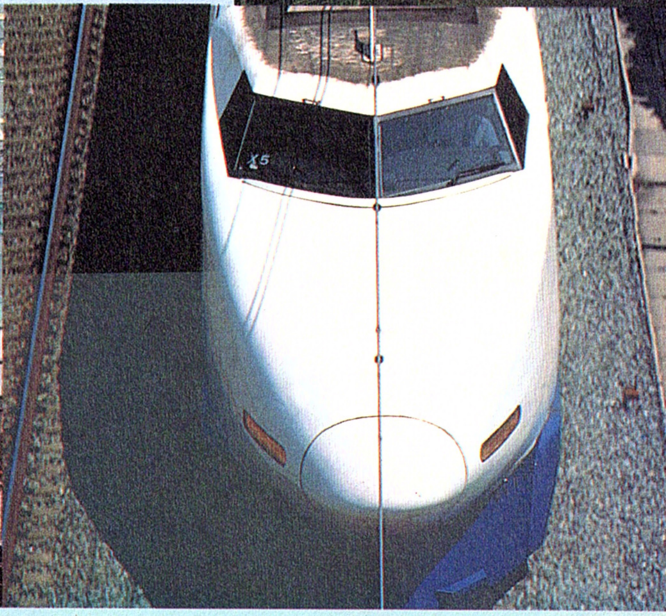
VHS／定価2900円(税込み)／30分

山陽新幹線553.8kmの世界

VHS／定価2900円(税込み) 約35分

★東京駅から博多駅までの東海道・山陽新幹線全線区を運転室から撮影★ノーカット6時間の映像を60分に高速編集して、時速は1200キロの超迫力
★運転士だけが見ることの出来る風景が、次々に迫り、飛ぶように通りすぎる
★鉄道ファンなら誰もが知りたい新幹線の情報も満載
★新幹線ビデオの決定版





鉄道プロカメラマンが教える

鉄道写真の撮り方

9月20日発売

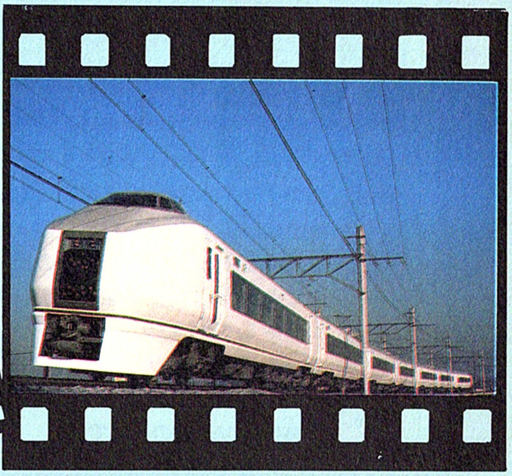
VIDEO全3巻

監修・出演JRPS
(日本鉄道写真作家協会)

各40分／VHS／Hi-Fi STEREO／¥4800(税込み)

- 日本の鉄道プロカメラマン15名が教えるプロテクニック!
- 話題路線・車輛の撮影場所を一挙公開!!
- 雑誌では判らない現場からのワンポイントアドバイス!
- ホーム、車内でのテクニックも盛り沢山!!





●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「コナミサウンドカタログＣＤ」
(キングレコード)

20名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは9月15日㈮当日消印有効。
発表は'89Vol.22の予定です。

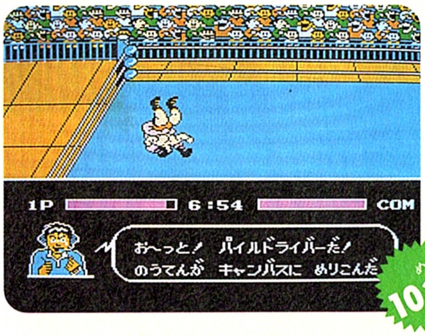




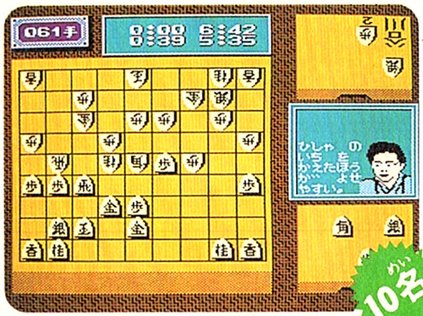
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①激闘プロレス!!（テクモ） 10名



②谷川浩司の将棋指南III（ポニーキャニオン） 10名



③アイドル八犬伝（トーワチキ） 10名



④オーダイン（ナムコ） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、９月18日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.22のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.14 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・森元和文　秋田県・雪長幸雄　宮城県・富田輝彦　栃木県・土井孝雄　埼玉県・尾田光徳　東京都・向井由美子　神奈川県・高橋幹久　新潟県・古崎浩司　石川県・佐川智成　岐阜県・藤代兼一　静岡県・井沢祐紀　愛知県・中代弘史　三重県・高田信也　大阪府・大崎博明　兵庫県・有武富智　岡山県・福西光明　広島県・松本陽子　愛媛県・小柳雅孝　福岡県・平野喜徳　長崎県・神野強　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・三上法子　埼玉県・坂上俊一　千葉県・島村直哉　東京都・平山秀生　田端武久　神奈川県・滝野文彦　山梨県・谷中美紀　石川県・東田哲也　静岡県・西田義行　愛知県・荒田直人　三重県・柴原竜二　京都府・星野千代子　大阪府・亀山隆靖　兵庫県・吉井健吾　島根県・井元五郎　香川県・三好純一　佐賀県・国吉智行　長崎県・藤井光明　熊本県・中沢和夫　鹿児島県・大森亮太　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・田中守智　青森県・北沢良仁　山形県・後藤健一　福島県・西川圭弘　茨城県・大屋政樹　群馬県・久我貴之　埼玉県・湯川朋仁　千葉県・水野康隆　東京都・木原光明　神奈川県・白石寛次　富山県・田端武利　静岡県・土田賢司　愛知県・渡辺良江　滋賀県・宮本正文　京都府・飯田郡司　大阪府・中尾徳喜　高知県・中門恵美子　福岡県・桑田明弘　長崎県・小沢健一　他20名

★「ファルコムサウンドカタログ」

東京都・吉野文明　静岡県・中富久行

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ホワイトライオン伝説

北海道・竹原明彦　栃木県・広津敏孝　東京都・杉森一樹　神奈川県・深田拓男　岐阜県・中井宏和　静岡県・大原康英　滋賀県・町永雄作　山口県・丸橋高史　高知県・平沢哲夫　福岡県・土山昭人

②ウィロー

宮城県・平尾正豊　栃木県・堂本友和　千葉県・小境忠明　東京都・坂野良之　神奈川県・古田英信　静岡県・長倉健一　大阪府・小野圭吾　山口県・時田利子　高知県・屋中由美　福岡県・堀内みき

③究極ハリキリスタジアム

北海道・菊山竹晴　栃木県・岩間志郎　東京都・三上俊和　河田広智　神奈川県・井戸直樹　新潟県・岡田大介　石川県・南雲雅美　大阪府・浅井徹　広島県・山口洋介　福岡県・湯長あけみ

④ドラゴンニンジャ

北海道・津川秀男　栃木県・沢村和行　東京都・有岡俊二　神奈川県・長島岳人　山梨県・金井克也　岐阜県・小田由紀　静岡県・島村尚人　滋賀県・竹田富友　山口県・河野和生　長崎県・古賀直人

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

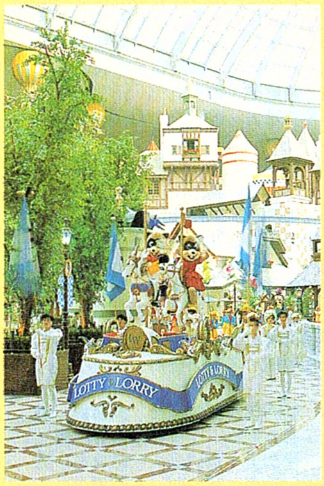
AMUSEMENT PARK

韓国の遊園地

ちょうど1年前の今頃はオリンピック開催で湧きに湧いていた韓国・ソウル。工業製品の輸出や近代化で日の出の勢いのこの日本の隣国に、本格的なアミューズメントパークができたのだ。昨今の円高で海外旅行ブームの今、手始めに近場の韓国あたりを攻めよう、て人は少なくないハズだよね。そんな人には要チェックの情報なのさっ。

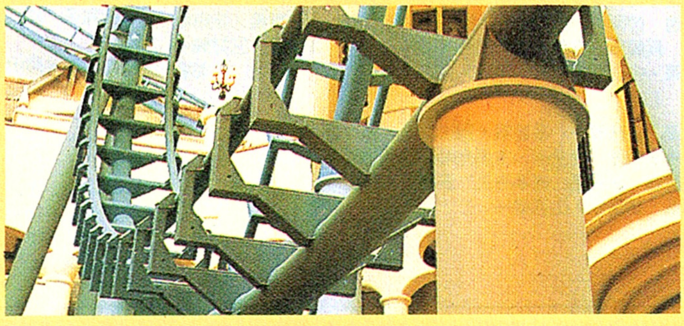
「ロッテワールドアドベンチャー」という名のこのアミューズメントパーク、一言で表現するなら、韓国のディズニーランド、てカンジかな。だけど、このロッテワールドは様々なアトラクションを集めた遊園地的側面だけでなく、ショッピング、スポーツ、文化、芸術、観光が1ヵ所に集合した総合施設的な面がウリでもあるんだ。スポーツ施設としてはプール、スケートリンク、ボーリング場、総合クリニックセンター、会員制ヘルスクラブと見事な充実ぶり。文化施設としてはミュージカルや3D映画を上演する劇場や小劇場スタイルの2つの映画館、観光・レジャー施設としては高級ホテルや東洋一の規模を誇る免税店、他にはショッピングデパートや世界の料理が楽しめるグルメプラザ、果ては結婚式場や宴会場まであるというたれりつくせりっぷりだ。はっきり言って娯楽施設でないものはないってカンジだね。

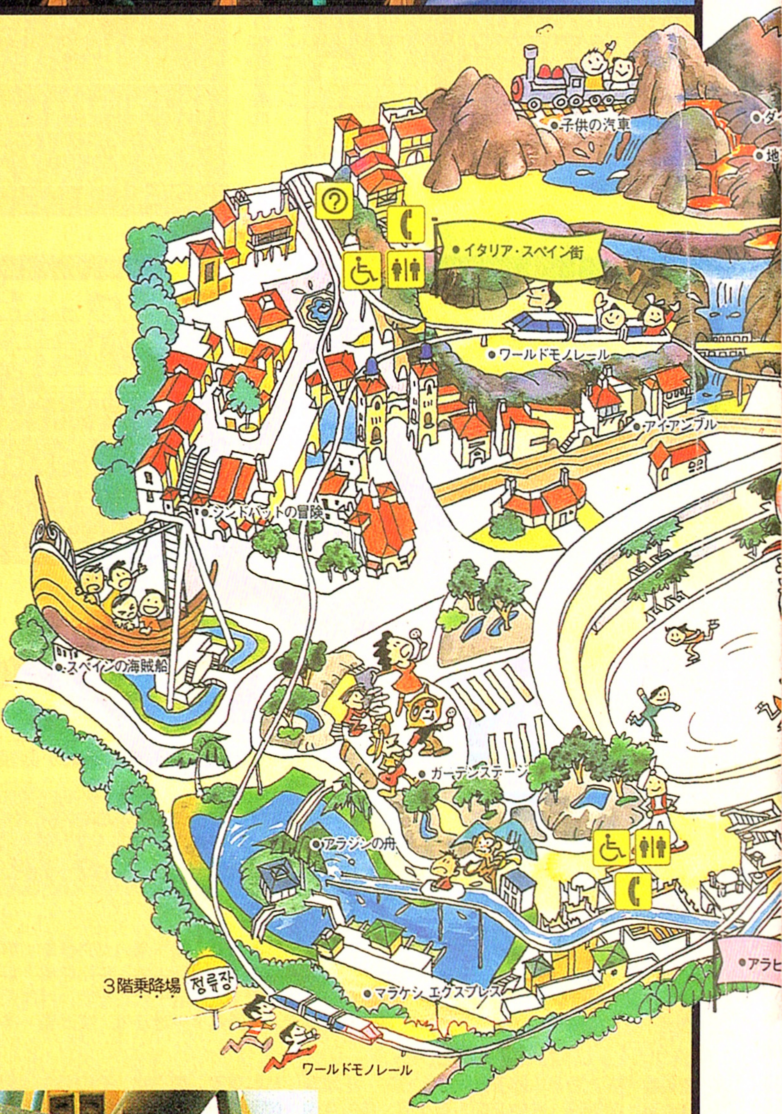
でもやっぱりメインとなっているのは魅力的なアトラクションでいっぱいのテーマパーク。「冒険と神秘の国」というサブタイトル(?)もあるそのテーマパークは、フランス・オランダ街、ドイツ・イギリス街、イタリア・スペイン街、アラビア・モロッコ街と分かれており、ドイツ・イギリス街には騎士やお姫様のコスチュームで写真が撮れる中世ヨーロッパ写真館があったり、アラビア・モロッコ街ではアラビアの異国情緒を堪能できるアラジンの舟というアトラクションがあったりと、各国のエキゾチックな雰囲気を存分に楽しめるアトラクションで溢れているのさっ。他にも最新の乗り物や毎日繰り広げられるショーやパレードもあり、遊園地好きならずとも一度はいってみたいと思っちゃう豪華さだ。浦安のディズニーランドにはそろそろ飽きちゃったって人たち、韓国までどう？



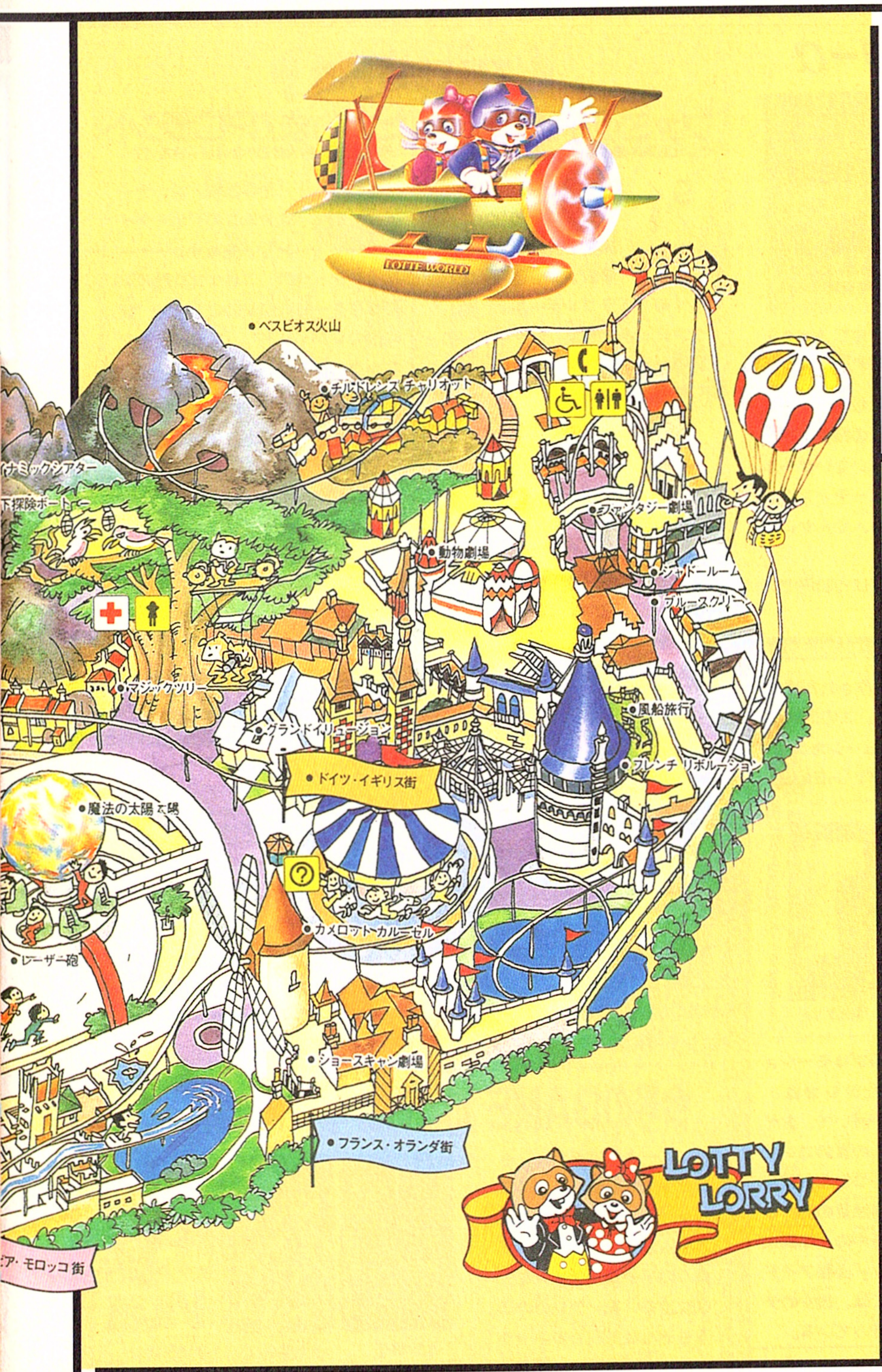
↑絵本の中でしか見たことのないような光景が印象的なファンタジーパレード

↓やっぱりあったジェットコースター。最新の乗り物もロッテワールドのウリだ





韓国のソウル市にある、ディズニーランドノリの遊園地をメインとする総合レジャーランド的アミューズメントパーク。日本では、☎03-271-1165 ロッテワールド東京事務所まで問い合わせればくわしいことが聞けるよ。



VIDEO 麻雀ギャルビデオ



ゲームセンターでの麻雀ゲーム人気ってスゴイんだよね。美少女に勝って、１枚ずつ服を脱がせていく楽しみ！　だけど、最後の１枚となると相手もふんばる。なかなかその先が見られない。そこでこのビデオ、「マージャンギャルズグラフィティ」。オイシイところをバッチリ見ることができる。今まではがゆい思いをしていたキミのためのビデオなのだ。

Vol. 1発売中。Vol. 2は9月21日発売。VHSのみで、30分。￥2800(税抜き)。

RECORD ナムコサントラ



ナムコのゲームミュージック・サントラシリーズ「ナムコ・ビデオゲームグラフィティVol.5」が発売される。今回の曲目は「オーダイン」「メルヘンメイズ」「ギャラガ'88」「ロンパーズ」で、オーダインのオリジナル楽譜や未発表イラスト、ボツ画などのオマケも付いている。全てアーケード版のサントラなのでゲーセンファンの人にはたまらない？

ＣＤ：￥2812(税込み)で発売中。／Vol. 6も10月４日に同価格で発売予定。

GOODS おもしろ電話機

近頃、多機能化著しい電話機。留守番機能を筆頭に短縮ダイヤル、イタズラ電話撃退機能、リダイヤル、リモコンでの遠隔操作と便利になってくれるのはウレシイんだけど、どれもこれも実用的なベンリ面しか満たしてくれなかったのはチト寂しかった。

そこでナムコからこのたび電話機が発売されることになったのだけど、さすがは「遊びをクリエイトする」ナムコだけあって僕らの遊び心を満たしてくれる電話機をつくってくれちゃったのさ。

どんな機能があるかというと、まずピンポン／ブー機能。これはクイズ番組なんかに使われる「ピンポン」「ブー」という音をボタンひとつで会話にはさめちゃう、て機能なんだ。例えばケンカした彼からデートのお誘い。なかなか素直に「ウン、ゴメンネ」が言えないアナタは「ピンポーン」とボタンひとつでＯＫサインが出せちゃう、テナ具合に使えちゃったりするんだ。

もう１つ、何といっても面白いのはボイスチェンジ機能。女の子のハイトーンキャピキャピボイスから、超低音の関取ボイスまで無限に声が変えられるからいろんな人間に大変身できちゃうのだ。イタズラ電話に困っている女の子は低音ボイスの男の子の声で電話魔を撃退できちゃうし、彼女のお父さんが苦手な君は女の子の声で電話すれば安心して取り次いでもらえるってワケだ。他にも電話での会話を弾ませてくれる使い方はいっぱいあるけど、長電話ばっかしてると電話料金がコワイぜ。



色・グレー、イエロー、ピンク／価格・￥22000(税抜き)／発売中／テレホンサービス実施中　☎03−756−6853

GOODS　ホリコマンダーα



↑連射スピードは毎秒4または16で、Aボタンまたはbボタンをスイッチで切り替えるのだ

必死の形相でボタンを連打してたのはいつのことやら。今やシューティングゲームを楽しむためには連射機能付きコントローラーは必携アイテムといった時代になってきた。

そこでホリ電気からの新製品「ホリコマンダーα(アルファー)」。「ホリコマンダー」は単に連射機能が付いているだけだったけど、この「ホリコマンダーα」では2つの新たな機能が加えられた。

1つは「プッシュトーン機能」で、ボタンを押すとコントローラーからの独自の電子音が出るというものだ。ゲーム自体の音と相まって迫力あるサウンドが聞けるってワケだ。

2つめは「コマ送り(スロー画面)機能」だ。難易度の高いシーンやじっくりと敵の動きを研究しながらゲームを進めたい、って時にこの機能が役立ってくれる。また馴れていないゲームをやっている時や、シューティングは苦手だな、と思っている人なんかにはウレシイ機能だ。

ちなみに発売予定価格は1980円で8月下旬発売予定だ。

TELEVISION

ファミッ子大集合
テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

9/1 今回の「名人に挑戦」はカプコンの"ウィロー"。挑戦を受けて立つのは野口名人。「最新ソフト情報」はバンダイの"ドラゴンボール3"他。「ファミッ子攻略熱」はタイトーの"究極ハリキリスタジアム平成元年版"。解説は服部氏。

9/8 「名人に挑戦」はカルチャーブレーンの"スーパーチャイニーズII"。登場する名人は菅野氏。「最新ソフト情報はタイトーの"中華大仙"他。「ファミッ子攻略熱」はコナミの"レーサーミニ四駆"。解説してくれるのは尾花氏。

ただいま!PCランド
テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

9/5 「新作情報」コーナーはナムコの"オーダイン"。「先取りコーナー」はインテックの"これがプロ野球'89"とビクター音楽産業のCDロム"鏡の国のレジェンド"。「スーパーテクニック」はアイレムの"R−TYPE II"。ゲストは北岡夢子ちゃん。

9/12 「新作情報」はNECアベニューのCDROM²版"獣王記"。「先取りコーナー」はナグザットの"パラノイア"とメサイアの"ガイフレーム"。「スーパーテクニック」はハドソンの"ガンヘッド"。今日のゲストは真璃子です。

「テレカ情報局」

西田ひかる

今回のこのコーナーはちょっと趣向を変えて、フレッシュ・アイドルの特集だ。

トップバッターは、この夏は撮影や歌のキャンペーンなどで大忙しだった、"夏少女"こと西田ひかるちゃん。右は彼女のファンクラブが結成されたのを記念して製作された彼女の代表的なテレカだが、このほかに昨年彼女が主演したミュージカル「小公子セディ」、学研発行の「HELLO WORLD」の数種類が、発行されている。また彼女のオレンジカードも多いから、ファンは要チェックだぞ。



西田ひかる・ファンクラブ〈110-50274〉

増田未亜



増田未亜・ハートは水色〈110-66631〉

さて、とびっきりのキュートとユニークなキャラクターとで、人気急上昇中の増田未亜ちゃん。デビュー曲「ハートは水色」のプロモーション用として発行されたテレカは、7000円以上の評価額が付いて、まだまだ上昇の気配だ。この夏のコンサートで多くのファンをつかんだ彼女のテレカが、カード界注目の的。JICC出版局より刊行中の「増田未亜パーフェクトブック」「必勝アイドル・テレカ虎の巻」では、彼女のテレカ・プレゼントを行っている。

山中すみか



山中すみか・四月白書〈ホワイト加刷〉

今年デビュー組の新人の中でも初々しさでは一番、と評判なのが山中すみかちゃんだ。4月に「四月白書」でデビューする以前に、ロッテのアイスクリーム、DENONなどのCMには出演していたから、彼女の顔は知ってるという人も多いはず。彼女のテレカは、日本コロムビアが発行したデビュー記念が3種とDENONのプレゼントカードが2種の、計5種類。これから彼女の活躍と共に発行されるテレカの種類も増えてくるだろう。楽しみだね。

あの店この店 TOP5 —カード専門店に聞きました—
●京浜郵報社

●プレミアムTOP5

1	浅香唯・テレビジョン	ホワイト加刷	88000円
2	中山美穂・週刊明星	〈110-10239〉	68000円
3	酒井法子・テレビジョン	ホワイト加刷	68000円
4	小泉今日子・月刊明星	〈110-928〉	58000円
5	大西結花・素足のアイドル	〈110-27387〉	58000円

●売り上げTOP5

1	WINK(オレカ)	オレカ
2	柴田恭兵・ジェントコーヒー	ホワイト加刷
3	男闘呼組・セイコー	〈110-61234〉
4	南野陽子・涙はどこへいったの	〈110-61976〉
5	小高恵美・	〈390-501〉

カードの品揃えは約4000種類と業界トップクラスの同店は、通信販売が中心だが、最近は直接来店するテレカ・ファンも増えているという。女性アイドルものに混じって男性アイドルものの健闘が目を引く。東京都渋谷区千駄谷3−3−3−604(☎03−408−0279)PM2～7　金曜休。

今号のGAME CARD テクノスジャパン

ユニークなアクションものゲームで名高いテクノスジャパン。元気で愛嬌のある主人公のキャラクターが多くのゲーム・ファンを引きつけている。テレカのほうもそんな主人公のキャラがよく表現されて、魅力的なものに仕上がっている。



↑双截龍　NESでも大人気のアクションゲーム



↑双截龍II　左ゲームの続編として来年販売予定



↑V'BALL　ビーチバレーのゲーム。これも来年発売



←熱血高校ドッジボール部　アイドルくにお君が登場



←ダウンタウン熱血物語　パワーアップしたくにお君

情報大募集!!

君の知っているテレカに関する情報、面白いエピソードなどを「テレカ情報局」宛にどしどしお寄せください。紙面でご紹介します。

NEW SOFT STREET

イエーイ!!秋の足音が聞こえてきたよーん。いよいよ本格的なゲームのシーズンだぜいっ／さーて何やるかなー。あ、今回ビッグな新作情報もあるよ。そう／ファイナルファンタジーIIIがでるっ／ま、でるとは思ってたけどやっぱりね。楽しみだね。

それからマネーゲームIIはソフエルから。忍者コップサイゾウにタイトーからはゴルフっ子オープン／エポック社の大迷路にアイレムから新作3本／まだまだある／PCエンジン情報もあるっ／そんじゃ読んでくれーっ／



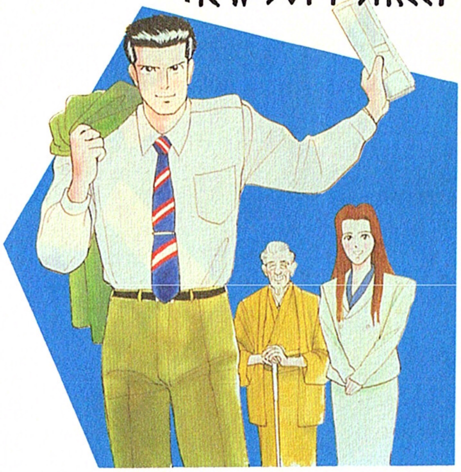


／ソフエル／12月発売予定／価格未定

THE MONEY GAME II
ザ・マネーゲームII



NEW SOFT STREET



昨年8月に発売された「ザ・マネーゲーム」を覚えているかな？ カブの姿をしたカブ神様なんていうキャラクターがヒントをくれたり、会社四季報もどきのパンフレットがついたりと、なかなかシャレのきいたアイデアで楽しませてくれたよね。で、続編は……？

2部構成のドラマチックシミュレーション

進行はAVG形式で

前作「ザ・マネーゲーム」は、所持金100万円を元金に、株を手段にして1億円にし、さらに、アパート暮らしから、別荘付き一戸建てにリハウスするという株式シミュレーションゲームだった。情報収集はすべて電話によって行われるので、プレイヤーは常に部屋の中にいるというのも特徴だったよね。

さて、今回の「II」では、株式シミュレーションにAVG要素をプラス。株を手段にお金もうけ、という基本は変わらないけど、よりストーリー的にドラマチックなものになった。第1部、第2部に分かれていて、それぞれ別の目的を持つストーリーが展開するという。1粒で2度オイシイSLGだ。

第2部ではライバルとの対戦が待っている

老人の依頼を引き受けて…

2部構成になっているストーリーの第1部を紹介しよう。主人公は兜町で個人の株式コンサルタント事務所を開いている「水那瀬明」。ある日、彼の事務所に1人の老人が訪ねてきて、200万円を1000万円にしてほしい、とムシのいい依頼をしてくるのだ。見事この目標を達成すると、老人が自ら正体を明かしてくれるという。そして、第2部へ。500万円のお金をもとでにして、3ヵ月間にいかに多くのお金を儲けるかが勝負になってくる。ゲーム上に表れるライバルと競いながら、資金拡大をはかる対戦シミュレーションだ。

主人公が証券コンサルタントのため、情報収集の手段は、新聞・パソコン情報（事務所の中）に加え、外出することによって、友人や知人から話を聞くことが可能になった。自分の判断で売り時、買い時をつかむという株の常道は変わりないね。



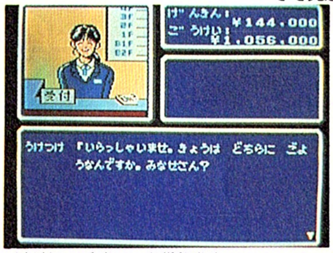
↑主人公・水那瀬明の事務所だ。机の上にはパソコン・電話・新聞と情報ルートがいっぱい。ここを基本にして情報収集をすることになりそうだ。世間の小さな動きを見逃すナ



↑美しい女の人。奥さまかな？



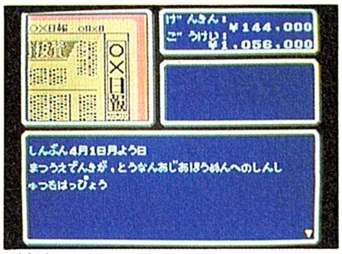
↑突然やってきた老人はいきなり頼み事を



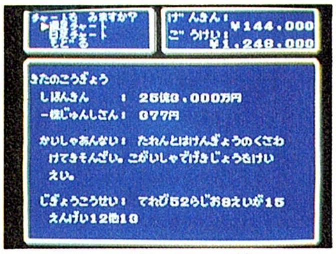
↑新聞社へ出向いて情報収集だ



↑業界別に分けられた銘柄リスト



↑新聞コマンドで新聞を読む



↑会社情報は「四季報」がわりに要チェック



↑週ごと、日ごとのチャートがある



↑居酒屋大虎で情報収集。でもタダでは…

©ソフエル



／九娯貿易／11月上旬発売予定／￥5900(税抜き)



NINJA COP SAIZŌ

忍者COPサイゾウ

NEW SOFT STREET

相変わらず、アメリカあたりでは、忍者ブームなんでしょうか？　日本では、現代を舞台にした忍者モノって"忍者部隊月光"(古い)以来、メジャー(？)な作品もないし、あんまり盛り上がりそうにもない。ハットリくんだけじゃちょっと寂しいなぁ。

連続誘拐事件発生、忍者COP出動せよ！

誘拐組織ジャウズに捕われた子供たちを捜しだせ

特務刑事サイゾウは、日本古来の忍法を体得しているニューヨーク市警の特殊工作員。解決不可能と思われるような難事件の捜査が彼の任務なのだ。

ニューヨークでは、最近、子供の誘拐事件が多発していた。誘拐組織の名はジャウズ。その実態は、首領の正体を含め、謎に包まれていた。市警の必死の捜査にもかかわらず、行方不明者は増え続け、やがてサイゾウの息子サスケまでもがそのリストに加えられた。サイゾウにも、ついに指令が出された。人質を救出し、組織を壊滅せよ！

「忍者COPサイゾウ」は全6ラウンド。ラウンド途中で人質を救出し、ヒントメッセージを取り、ボスキャラに挑む。アドベンチャー要素もちょっぴりリミックスされた忍法アクションゲームだ。



←サイゾウの息子サスケまでが、誘拐組織ジャウスの手に落ちた…



→敵キャラからも情報を取るのだ



←人質を救出すると隠し扉の位置や他の人質の情報が得られるぞ

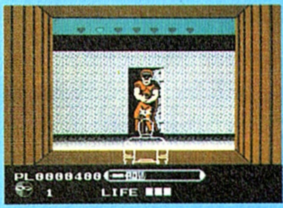
アクション&忍法で全6ラウンド突破だ！

MAP & ROUND マップとラウンド

各ラウンドは、ヨコスクロールとタテスクロールが組み合わされた基本ステージに、人質、アイテムなどの置かれた部屋、3Dシューティング面、隠し部屋、ボスキャラステージから構成されているんだ。各ラウンドとも、それほど長いわけじゃないけど、とってもバラエティー豊かなのだ。



←各ラウンドにある小部屋には、メッセージやアイテムが置いてあったり、人質が隠されている。必ずチェックするのだ

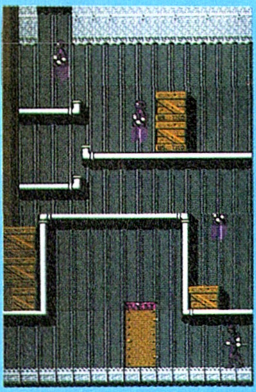


←3Dのシューティング面。規定の人数を倒すとスクロール面に入る。白い線で描かれているのがマイキャラだ

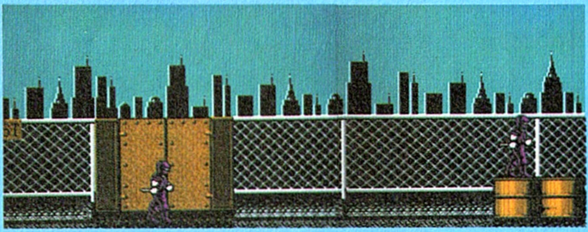


←ラウンドⅠのボスキャラ。弱点は、救出した子供が教えてくれるはず。迫力のデカキャラだ

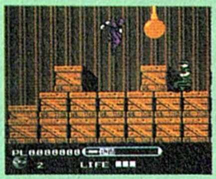
→ラウンドⅠのタテスクロール面。地上に上がれば、ラウンドボスは近いぞ



↓ラウンドⅠのスタート地点。ヨコスクロールステージから始まるのだ



手裏剣と忍法でアタック



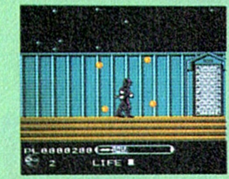
←スクロール面での基本はアクション。鉄球をうまくよけないと、ダメージ。敵キャラも待ってるし、困った…



←主要な武器は、やっぱり手裏剣ってことになる。序盤のラウンドの敵なら、手裏剣だけでも充分なのだ



←忍法はABCDの4分類10種。忍法帳で使用する忍法を決定する。コントローラの操作法も表示してくれる



←火炎の術。火球が四方に飛んで敵にダメージを与える。最初から使える忍法、4種の中の一つだ

©1989 KYUGO TRD.



／タイトー／11月発売予定／¥5900(税抜き)



GOLF-KIDS OPEN

ゴルフッ子オープン

人気スポーツジャンル、「ゴルフ」のゲームが久々に登場だ。タイトーから。「ゴルフッ子オープン」という。

スコアを競う、テクニックを磨く、上達に酔いしれる、などなどゴルフの楽しみ方はいろいろだけど、「ゴルフッ子オープン」には何を期待するのが正解なんだろうか？

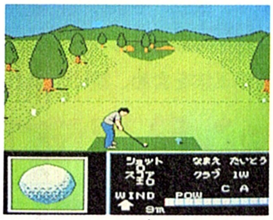
誰でも簡単にできるゴルフ、それといろいろ

イベントがあるゴルフゲーム

「ゴルフッ子オープン」は基本となる18ホールを、成長モード・練習モードの2つのモードで遊ぶことができる。成長モードでは、1人プレイ、2人VSプレイ、対コンピュータプレイの選択が可。平面（2D画面）と立体面（3D画面）で球の飛ぶ、方向、強さ、球種を決定する。こんな基本に忠実、オーソドックスの極みのゴルフゲームなのだが、ある時突然、様変わり――。それが左に並べたハプニングの数々!! 娯楽ゴルフゲームである。



←ティーグランドからグリーンまでを上からの画面で見て、打つ方向をカーソルで決める。またこの画面でコースの断面図も見られる



←3Dのショット画面。パワー（インパクトの強さ）と球のどこを打つかを決定する。フェアウェイ、ラフの表示は、こんな感じだ

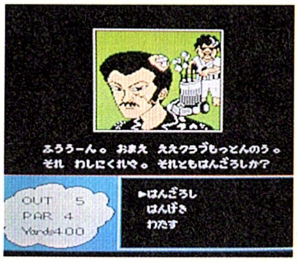
数字だけじゃなくて、"人"と遊ぶのもいい

キャラクターがいるゴルフゲーム

「ゴルフッ子オープン」の娯楽性を高める要素はまだまだある。

キャディさんはプレイヤーに対してアドバイスを与えてくれる存在だが、なんと!! 性格がいろいろあって、おつき合いが楽しいという。それに敵になるゴルファーの個性づけもいろいろ。強いの、弱いのいろいろである。

そして何度も繰り返すようだがヘンテコリンなハプニングの連続は、笑ったり、ムッとしたりと今までのゴルフにはないおもしろさがきっとあるはずだ。



←自分の打った球がこんなガラの悪い人の頭に当たったとしたら。こんなシチエイションまで考えたゴルフゲームは珍しい

あれれれハプニング集!!

こんなことが起こる場合もあるのです



←池にボールを落とそうものなら、こんなことも。どっちと答えたら得するんだろ？ こんなことで迷うとは



→こいつに取りつかれると、どうしても球がスライスしてしまう。恐ろしいやつだ。いいアイデアですね



←……と突然誘われてみたりもする。"うん"って答えたらいいことあるんだろうか。それともつらいだけなのか



←こいつもイヤな奴。一度襲われたら最後。コースを走っていなきゃならないんだって



→キャディさんがいきなり怒りだすこともある。とろとろするなってことは、もっと早くプレイしろってこと？



←関西弁のゴルファーにどやされてます。初めてコースに出た時の緊張感ってこれね



→ここはいつでもいけるクラブハウスのフロント。ゲームを中断する時はここにくるようにしましょう

この人たちとレッツゴルフ

誰と、プレイするかが大切なのさ。いっしょにプレイするグループのことをゴルフでも"パーティ"っていうんだ。RPGといっしょだね。



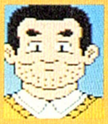
ジイさん テクニシャン。さらにエッチ



さよちゃん お払い棒で妖力ゴルフ！



ちえみちゃん 可愛いだけ(?)のキャディ



ちょうさん いわゆるあのひとですね



てつこさん キャディ歴20年のベテラン



プロ 口が悪いが、プロなのだ



ひとみちゃん 実は20才くらいなんだけど



ママ 色っぽいプレイ見せてね！



／エポック社／発売日未定／価格未定

BIG MAZE

大迷路(仮称)



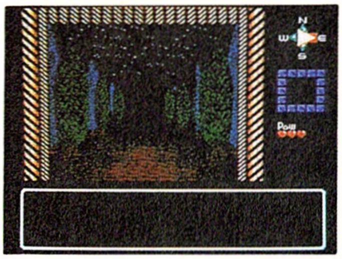
NEW SOFT STREET

エポック社からファミコンソフト第2弾の発売が決定した。「大迷路」。そのタイトル通り、秘宝を求めてBDタイプの迷宮に挑む、迷路ゲームだ。途中のチェックポイントを通過しながら目的地を目指すっていうと、迷宮のオリエンテーリングって感じかな。

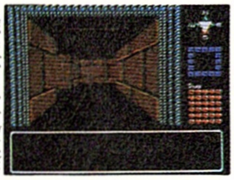
3D迷路に隠された秘宝を探し出せ！

トレンジャーハンターは秘宝を求めてさまよい歩く

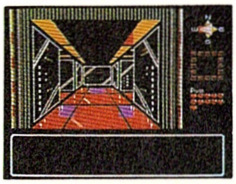
トレジャーハンターとは秘宝探検家のこと。迷宮のどこかに隠された秘宝を見つけ出すため、大迷路に挑むのだ。迷路は3Dになっている。所々にあるチェックポイントを通過し、そこで鍵の欠片を手に入れて鍵を完成させ、目的地の扉を開けて、次のステージへと進むのだ。ステージは全部で8つ。富士の樹海や地下下水道、ピラミッドなど、大小さまざま。2層構造になっているものもあって後半になるにつれて難しくなっている。目的である秘宝発見の他にも、途中解決しなければならない謎が数多く隠されているので、AVGファンでも楽しめるゲームといえそうだ。



←ステージ1、富士の樹海。満天の星空にうっそうと茂る樹々。POWの補給を急げ！



→大都会の地下下水道。左右に道が分かれている。現在向かっているのは南。右上の方位磁石で方位を知ることができる。さて、どちらにいこうか？



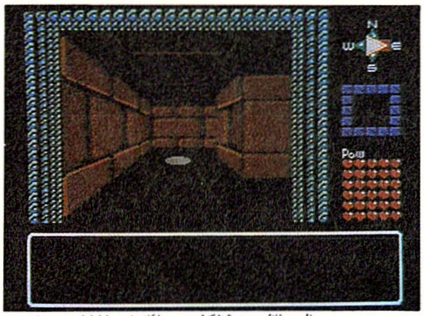
←近未来的雰囲気がただようステージ。さて求めるチェックポイント・鍵のカケラはどこにあるのか？ とにかくくまなく動き回ることだね

拾うか奪うか？ 歩き回ってアイテム回収

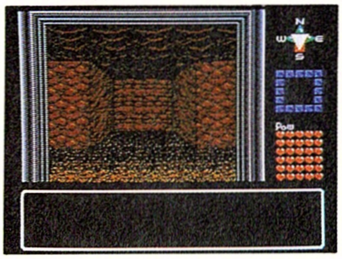
アイテムは使い所が問題

プレイ中に注意するのはPOWの数。ただ歩いているだけで消耗するので、補給しながら進まなければならない。補給の方法は、迷路内に落ちているものを拾うかキャラクターとの勝負に勝ってもらうかの2通り。これ以外にもアイテムは数多く登場してくるが、必要な場所で、そこにふさわしいアイテムを使うことがゲーム進行の大きなポイントになってくる。アイテムの使用法によって攻略方法も変わってくるので、その度別のプレイが楽しめそうだ。

単調になりがちな3D迷路を多彩なアイテムとイベントで色づけした大迷路。どんなプレイをするかはキミの判断しだいだ。



↑道のド真中に出現した水溜り。何が起こる？



←いき止まり！ でもこんな時こそ持ってるアイテムをチェックして駆使するのだ

ねえ、あそんでよ！

迷路内に登場するキャラクター達。そろって「あそんでよ！」と声をかけてくる。チェックポイントの守護者は鍵のカケラを、その他のキャラクターはアイテムを待って登場する。遊ぶ方法は「インディアンポーカー」や「3択ゲーム」。これに勝つとアイテムを手に入れることができるのだ。持っているアイテムが何かは予めわかるので、勝負しなくてもOK。負けてもペナルティはないので、どんどん勝負してサブゲームを楽しむのもいいかもね。

人魚ちゃん



←「あたしうみのようせい」突然現れた人魚ちゃん。もちろん遊んであげるよネ

イカくん



←沈没船に潜むイカくん。何して遊ぶかは「はい」してみないとわからないけど……

ミイラ男くん



←ピラミッドといえばミイラくん。ちょっと太めが気になるけど、遊んであげようか

迷宮島

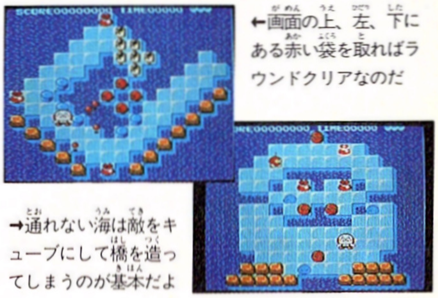
■アイレム　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

何かと話題のアクションパズルなのだ

テトリスのヒットに影響されてか、最近はパズルゲームが増えてきた。この「迷宮島」も、そういったアクションパズル。少し前にアーケード版がヒットしていたので知っている人もいるだろう。その移植版だ。

基本的には「ペンゴ」のようなパズル。しかし、その内容をさらに奥深いものにするためのフィーチャーが盛り込まれている。例えば敵を氷ブロック（キューブ）に変えたり、回転ハンマーやバネがあったりなどなど。

アーケード版では全40ステージだったが、ファミコン版では……？　きっと、さらにパワーアップしているんじゃないかな。



←画面の上、左、下にある赤い袋を取ればラウンドクリアなのだ

→通れない海は敵をキューブにして橋を造ってしまうのが基本だよ

激突四駆バトル

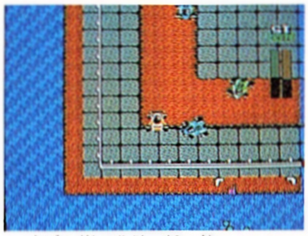
■アイレム　■11月発売予定
■価格未定　■カセット

迫力満点。文字通りの「激突」だ！

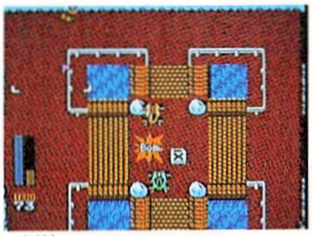
「激突四駆バトル」は、豪快なカーチェイスタイプのアクションゲームだ。正面から敵にぶつかってクラッシュさせせよう。ただし、後ろや横からぶつかられるとエネルギーが減ってしまうぞ。障害物やアイテムも多数登場！



↑5台の四駆が入り乱れての混戦。1台ずつ確実に破壊していくのがコツ



↑黄色の車が自分。横や後ろからぶつかられるとエネルギーが減ってしまう



↑正面からガンガンぶつかれば、この通り。全部の敵を破壊すればクリア！

イメージファイト

■アイレム　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

スピード選択可能。SFシューティングの決定版

あのR－TYPEを創ったスタッフが贈る超大作「イメージ・ファイト」がついにファミコン化された！　こいつはスゴイぜ。「イメージファイト」といえばアーケードゲームとして登場し、大ヒットした作品。ゲームセンターによっては、今なお最前線で活躍しているというから驚きである。



ファミコン版の内容は、アーケードと同じのようだ。操作系は８方向の自機移動＋２ボタン。特筆すべきはスピード・チェンジボタン。自機のスピードをゲーム中に自由に選択できるのだ。細かい操作が必要な時は遅く、スピードで敵を振り切るなら速く――こんなふうに使い分けるのがいいだろう。

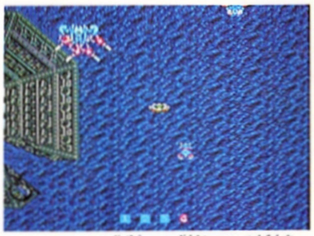
ただの目先を変えただけの設定ではなく、そのスピード調節を機能を楽しむためのステージ構成が、きっとされているに違いない。

また〝ポッド〟と呼ばれるパワーアップパーツの頭の良い使い方を考える。つまり、戦略性の高さもこのゲームの特徴。ファミコン版もこの魅力をぜひ残していてほしい。

全８ステージのＳＦシューティング。キミは宇宙実戦を体験することができるかな。



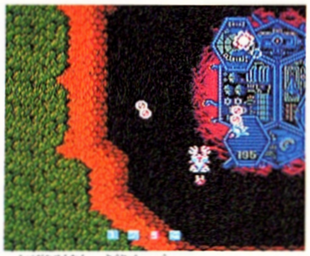
↑さあ、発進だ。５ステージの成績パーセンテージが平均90以下だと補習だ



↑スピードは自由に４段階まで変速可能。状況によって使いこなそうね



↑敵の攻撃パターンを知ることが大切



↑中型戦艦の登場。撃ちまくれっ！



↑ボスも健在。期待できるぞ、コレは

©IREM CORP. ©1989 IREM CORP. ©IREM CORP.

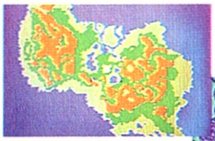
ガンヘッド

■バリエ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

超エネルギーを求めて、新たなる戦いが始まった！

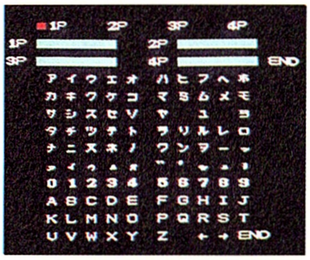
20XX年、禁断の島８ＪＯでは大乱戦があったという。今もなお、その名残があちこちに残っている。そして、また新たな戦いが起ころうとしていた。８ＪＯに残された超エネルギーを手にいれるため、その秘密を知った人々が８ＪＯに向かっているというのだ。それぞれの思惑を胸に人々は戦いを開始した。

超エネルギーは８ＪＯのマザータワー内に残存している。これを手に入れるのが最終目↗




↑８ＪＯ全体ＭＡＰ。マイキャラは全５機だ

→ＭＡＰ上にはアイテムやトラップが…



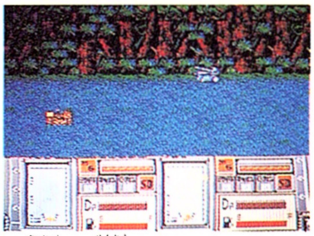
←ＭＡＰ上で敵と遭遇すると戦闘へ。戦闘前に経験値の振り分けをして、プログラムを組もう。ロボットの性能はこの設定によって変化するからね



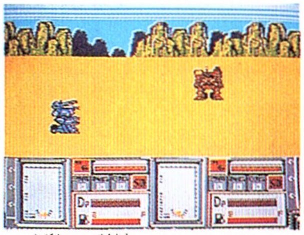
↑現在保有しているロボットの数。４種類、最大192機まで保有できる

↗的というワケだ。超エネルギーを守るため、タワーの中の防衛機構は完璧だ。

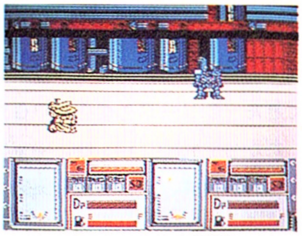
敵との戦闘によって経験値を上げれば、部隊のロボット数を増やせるし、↙



↑水上での戦闘シーン



↑砂漠での戦闘シーンかな？



↑いよいよ、タワーに突入！

↙破壊されたロボットのパーツを１台分集めれば、そのロボットを使うこともできる。工場や基地も残っているので、修理や補給もOKだ。よりパワーアップした部隊を作ってタワーに挑もう。

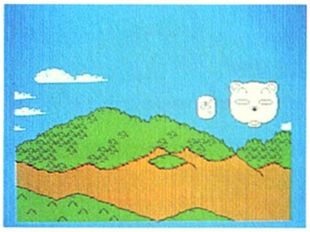
「ヴィーナス戦記」「ガンヘッド」と２本続けてシミュレーションゲームを提供してくれるバリエ。どんな戦略的かけひきをゲーム中で見せてくれるのか、今から楽しみなところだね。

かってにシロクマ

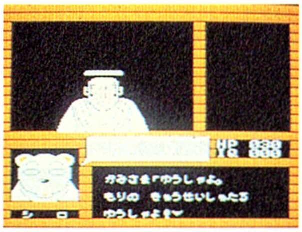
■CBSソニー　■12月発売予定
■￥5900（税抜き）■カセット

はやくしないと森が消える！　シロくんガンバレ!!

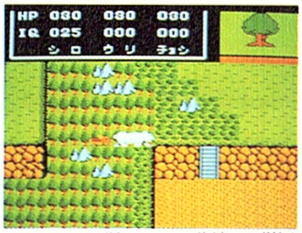




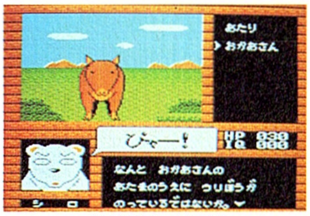
↑森の中で何か発見したのかな？



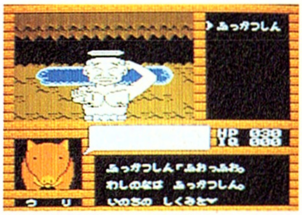
↑神様が現れて、シロにお願いを



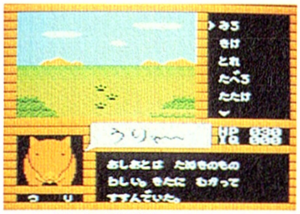
↑シロとウリ坊。ＭＡＰ画面を移動中



↑コマンド選択方式で新発見！



↑復活の呪文ならぬ神様登場



↑ウリ坊も情報収集してくれるんだ

相原コージが描く独特のキャラクターが人気の「かってにシロクマ」。このたび、ファミコンソフトになることが決定して、さてさて、この「森をすくえ！の巻」のお話とは……。

自然をつかさどる神様が「森の魔王打倒」をシロに託したことからお話はスタートする。何が何だかわからないうちに引き受けてしまったシロは、ウリ坊、ちょしちゃんといっしょに旅に出る。魔王を倒すためには４つの四季の玉が必要だというが。

原作でおなじみのキャラクターに加えて、モモンガのももちゃんなど、30匹以上の新人キャラクターが登場するというから、これも楽しみの１つ。

ゲームは、移動のためのＭＡＰ面と、情報入手やアイテム集めのためのアドベンチャー面の２つで構成され、ＡＶＧでは珍しい３人パーティ制を組んでいる。ゲームが進めば進むほど森はどんどん悪の手に落ち、シロの行動範囲が狭くなるという設定が緊張感を高めてくれる。

ファイナルファンタジーIII

■スクウェア ■発売日未定
■価格未定 ■カセット

あの広大なファンタジー世界の物語が再び…

「ファイナルファンタジーIII」が、ついに発表された。「やっぱりね」と、なかば予想してたファンも多いと思うが、うれしいニュースである。

「ファイナルファンタジー」はドラクエ同様、レギュラーの有力スタッフが開発に取り組んできた、シリーズもののRPGである。

だから今回の「III」も、キャラクターデザイン天野善孝、シナリオ寺田憲史、プログラムはナーシ・ジベリらのメンバーが結束。最新作に精力を傾けている。

また成功しているシリーズもののRPGの特徴として、「過去の不評部分は捨て、新しくておもしろい要素は必らず追加する」という点があげられる。

「ファイナルファンタジーIII」では、今回は〝戦闘方法〟に力が注がれているようだ。横から見るタイプの戦闘シーンは、基本的には変更なし。だが、アニメーションによる映像処理や、戦闘に〝必要な〟時間の短縮が大胆に行なわれているという。ストーリーのテンポ・リズムを崩さない、スピーディーで視覚的なバトルシーンに期待したい。そのためにウインド処理の細部などに、かなりの手直しが行なわれたようだ。

それといつも注目される、キャラクターの移動方法も多彩に。新しい乗り物がいくつか準備されているらしい。バージョンアップした飛空艇もある。

最後に。

「ファイナルファンタジーIII」は4メガROMを使用。（IIは2メガ）そのほとんどはグラフィックの強化にあてられたという。ファミコン最強のRPGを狙っている。

「I」から「II」の時のように、今回も、シリーズ作ながら、ゲームワールドを異にした「FFIII」。大いに期待すべき作品だろう。


←20人の中からマイキャラを選びパーティ編成


↑前作同様にチョコボ登場


↑IIのようにサブキャラとの出会いも多いとのこと


↑天野氏のキャラデザインは健在！

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

FFIIIまでも!! 年末年始はRPGラッシュ。

早いもんじゃのぉ……もう秋の虫がチンチロリンの季節がやってきたか。そろそろ年末年始のゲーム業界ピークシーズンの動向が話題となる頃……。

でっ？ どーなのさ!? 何か美味しい情報でも握ってんの。

あ〜あなげかわしい。ジョイ君、きみの物いいもずいぶんすれてきたものよのぉ……かわいげのないヤツ。

あのさぁ、どーでもいいんだけど、ドラクエIVの発売が来年1月じゃない。もう一方のRPG界の雄、ファイナルファンタジーIIIってどうなってんの？

近頃の若いもんは本当にもう……グチグチ……といったことはさておいて、FFIIIだが、ひょっとすると年内発売も有り得る。ヘタすると、もろドラクエIVとぶつかる来年1月というセンも……。

ひえっ、2大RPG同時期発売かぁ……これはお小遣いがつらいことになりそう。ま、結局両方買っちゃうんだろうけど。

うむ、今まではI、IIとも、DQ、FFの発売時期はうまくずれてたんだが、今回はたまたまそうなってしまったってところだ。しかし、どちらもおそらく完成度は高いだろうし、双乗効果でRPG熱がブワッと盛り上がってしまうかもしれない。

ひょっとして、ヘラクレスの栄光IIなんてのも売れたりして……。

その期待も高いな。ヘラクレスの方もけっこう良いできだとの意見もあることだし……。

その前後にゲームボーイ版のSA・GA、ウィザードリィIIIなんてあなどれないソフトも続いてるし、年末年始はRPGで埋めつくされそうね。

そうそう、タイトルは未定だが、12月にはお待ちかねナムコのファミコンソフト新作もでる。こちらも名ゲームの続編らしいぞ。

FC版テトリスにまつわる新情報もあり。気になるね。ま良い年の瀬を迎えたいものでっす！

ドラえもん 迷宮大作戦

■ハドソン■10月31日発売
■¥4900(税抜き)■Hu-CARD

ＰＣエンジンワールドのイベントなどには、出展されていた「ドラえもん迷宮大作戦」の発売が正式に発表された。今回は、発売日、価格も決定してのホットニュース第１報だ。

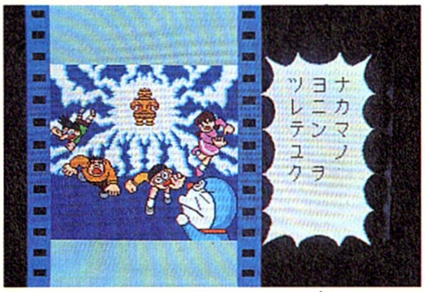
ドラえもんとのび太くん達の一行は、タイムマシンでピクニックにいく途中、ギガゾンビの手下ツチダマに襲われ、のび太くん達４人が過去や未来の世界に連れさられてしまった。ギガゾンビは、いろんな時代がごちゃまぜになったパラレルワールドを作ろうとしているらしい。のび太くんを救うため、そしてギガゾンビの野望を打ち砕くため、ドラえもんの冒険が始まった！っていうのがゲームのストーリー設定。プレイヤーは、ドラえもんとなってのび太くん達を救出しなければならないのだ。



↑パスワードでコンティニュー可能。難易度も３段階の中から選べる



↑ドラえもんは、のび太くん達を連れてタイムマシンでピクニックに出発したが…



←ツチダマにのび太くん達がさらわれた。ドラえもんの冒険が始まるのだ

のび太くん達を救出するためには、原始、江戸、戦争、現代、未来、５つの時代から構成された60のゲームフィールドをクリアしなければならないんだ。それぞれの面は、迷路風にレイアウトされていて、そのフィールド上に置かれたどらやきをすべて取れば次の世界に進むためのカギが手に入るんだ。もちろん、敵キャラはドラえもんのジャマをしてくるぞ。迷宮大作戦は、パズル要素もミックスされたコミカルアクションゲームなのだ。


↑ここ未来の世界？ どらやきを全部取れば次の世界へのカギが手に入る


←ジャマするヤツは穴に落とすのだ

源平討魔伝

■ナムコ■12月中旬発売予定
■価格未定■Hu-CARD

ゲームセンターで強大なる人気を得ていた、あの名作「源平討魔伝」が、今ここに、ＰＣエンジン版となって再登場することになった。内容は、ボードゲーム的であったファミコン版からは異り、アーケードそのまんまの移植なので、もう感動ものだ。デーッカイキャラクターが画面内を動き回り、合成音声や３重スクロールを採用したバックグラフィックがフンイキを大いに高めてくれそう。

アクション面でも、主人公、"景清"の動きのパターンが豊富だというから、スムーズなアクションに期待しよう。刀の振り方１つとっても上・中・下段切りの３種類がある、という本格さ。

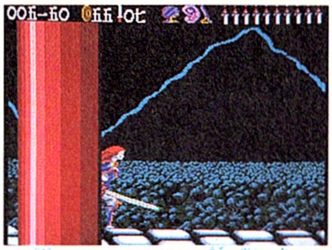
名前入力モードを初めとする、徹底したアーケードへのこだわり。思わず期待しちゃう１作だ。

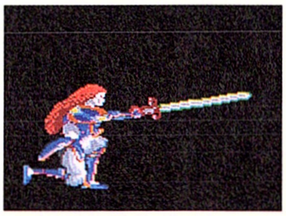

↑ドカーンっとでっかいキャラクターが出現してくれる！ こいつは弁慶だ

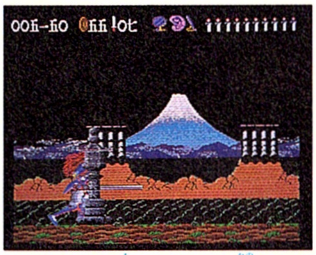


↑狂言回しの安駄婆。こいつのセリフとかも合成音声で出るのかな？


↑非常にゴージャス(？)なムードのグラフィックだぜ！


↑３重スクロールだから、動く柱の向こうを景清が歩いて、みたいに…フムフム


←多彩なアクションに期待


↑グラフィック見てるだけでも楽しそう


↑こんな場面も見れるのね。スゴイ！

©1989 HUDSON SOFT ©FUJIKO·SHOGAKUKAN·TV ASAHI ©NAMCO LTD.

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月				
1日	Ⓒ	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
14日	Ⓒ	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	Ⓒ	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
19日	Ⓒ	マルサの女	カプコン	¥5900
20日	Ⓒ	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	¥5900
22日	Ⓒ	中華大仙	タイトー	¥5800
23日	Ⓒ	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
29日	Ⓒ	明治維新	ユース	¥6200
29日	Ⓒ	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
29日	Ⓒ	ツインビー3	コナミ	¥5500
29日	Ⓒ	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
29日	Ⓒ	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
下旬	Ⓓ	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
下旬	Ⓒ	マハラジャ	サン電子	¥6200
10月				
6日	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
13日	Ⓒ	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
14日	Ⓒ	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
14日	Ⓓ	遊遊記(前編)	任天堂	¥2600※
19日	Ⓒ	北斗の拳3 新世記創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
27日	Ⓒ	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500
下旬	Ⓒ	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
下旬	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
下旬	Ⓒ	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
下旬	Ⓒ	ドラゴンボールIII・悟空伝	バンダイ	¥6800(予)
11月				
14日	Ⓓ	遊遊記(後編)	任天堂	¥2600※
上旬	Ⓒ	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
上旬	Ⓒ	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
中旬	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
中旬	Ⓒ	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	未定
下旬	Ⓒ	コンフリクト	ビック東海	¥6200
下旬	Ⓒ	V' BALL	テクノスジャパン	¥5900
下旬	Ⓒ	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
下旬	Ⓒ	グリッドグラバー	ジャレコ	¥5800
	Ⓒ	アドバックス	ナツメ	¥5800
	Ⓒ	麻雀大会	光栄	¥7800
	Ⓒ	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
	Ⓒ	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
12月				
上旬	Ⓒ	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
上旬	Ⓒ	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
上旬	Ⓒ	ホステージ	ケムコ	¥5900
中旬	Ⓒ	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	Ⓒ	TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
下旬	Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
下旬	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	Ⓒ	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
下旬	Ⓒ	バットマン	サン電子	未定
	Ⓒ	道～タオ～	バップ	¥5500
	Ⓒ	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
	Ⓒ	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	Ⓒ	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900(予)
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	¥6500
	Ⓒ	東風	ナツメ	¥5800
	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	Ⓒ	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	Ⓒ	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
	Ⓒ	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
	Ⓒ	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥5900(予)
	Ⓒ	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	Ⓒ	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
	Ⓒ	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
	Ⓒ	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
	Ⓒ	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
	Ⓒ	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
	Ⓒ	おそ松くん	バンダイ	未定
1月				
	Ⓒ	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	Ⓒ	キャットランナー	ケムコ	未定
発売日未定				
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦(仮)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
	Ⓒ	ストライダー飛竜	カプコン	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓓ	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
	Ⓒ	星霊狩り	ハドソン	未定
	Ⓒ	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	Ⓒ	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	Ⓒ	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	Ⓒ	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	Ⓒ	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	Ⓒ	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
	Ⓒ	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	Ⓒ	ダックテール	カプコン	未定
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	未定
	Ⓒ	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	チェイスHQ	タイトー	未定
	Ⓒ	フリップル	タイトー	未定
	Ⓒ	スーパーラグビー	T. S. S	未定
	Ⓒ	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	Ⓒ	ゴルフッ子オープン	タイトー	未定
	Ⓒ	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	大迷路(仮)	エポック社	未定
	Ⓓ	アーディス	アスク講談社	未定
	Ⓒ	宇宙警備隊(仮)	ハル研究所	未定
	Ⓒ	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	Ⓒ	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	Ⓒ	ウィザードリィIII	アスキー	未定
	Ⓒ	ベストプレープロ野球II	アスキー	未定
	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
	Ⓒ	人間兵器デッドフォックス	カプコン	未定
	Ⓒ	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

書きかえ中	フェアリーテイル
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)
9月8日	ハッカー

GAME BOY ●ゲームボーイ

9月1日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※	12月	アスミッくんワールド(仮)	アスミック	未定	未定	レッドアリーマー ～魔界村外伝～	カプコン	未定
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980※	12月	キューピリオン	セタ	未定	未定	コスモタンク	アトラス	未定
9月20日	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※	未定	デスボール	ケムコ	未定	未定	サイドポケット	データイースト	未定
9月21日	ハイパーロードランナー	バンダイ	¥2800※	未定	ロックンチェイス	データイースト	未定	未定	SDガンダム外伝・(仮) 騎士物語	バンダイ	未定
10月18日	ピンボール 66匹のわにの大行進	ハル研究所	¥2980※	未定	F1レース	任天堂	未定	未定	ペンギンくんウォーズ	アスキー	未定
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※	未定	ゴルフ	任天堂	未定				
10月下旬	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980※	未定	将棋(仮)	セタ	未定				
11月10日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※	未定	北斗の拳 凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定				
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※	未定	ヒーロー集合!! ピンボールパーティ	ジャレコ	未定				
12月中旬	SELECTION	ケムコ	未定	未定	ベースボールキッド(仮)	ジャレコ	未定				
12月	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※	未定	ウォーリア(仮)	エポック社	未定				
12月	海戦ゲーム Navy Blue	アスミック	未定	未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定				
12月	五月ならべ(仮)	トーワチキ	¥2900	未定	チャンピオンシップボウリング(仮)	アテナ	未定				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月1日	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500
9月8日	オーダイン	ナムコ	¥6800
9月14日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月15日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
9月29日	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
9月中旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
9月下旬	獣王記	NECアベニュー	¥6800
9月	サイドアーム(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
10月13日	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800
10月31日	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	¥4900
10月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750
10月下旬	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
10月下旬	麻雀学園	フェイス	未定
11月10日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月上旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
11月上旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700
11月中旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
11月中旬	ブルファイト	クリーム	¥6300
11月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月下旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
12月中旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
12月中旬	源平討魔伝	ナムコ	未定
12月下旬	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定
12月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
12月	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキット	UPL	¥6700
12月	ガイフレーム	メサイヤ	未定
12月	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
12月	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
来春	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	シンドバッド〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアドニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン)	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	ヘビーユニット	タイトー	未定
未定	パワードリフト	アスミック	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
未定	シティハンター	サン電子	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	PC原人	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	スプラッターハウス	ナムコ	未定
未定	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	未定
未定	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月9日	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月下旬	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
10月下旬	ランボーIII	セガ	¥5500
10月下旬	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
10月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
11月上旬	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
11月下旬	孔雀王II	セガ	未定
12月上旬	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	エアダイバー	アスミック	未定
12月	バーミリオン(仮)	セガ	未定
12月	Herzog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	未定
12月	タツジン	セガ	未定
1月	スーパー忍	セガ	¥6000
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
未定	倉庫番(仮)	メサイヤ	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●以前お伝えした任天堂の2枚組AVGは、「遊遊記」にタイトルが決定。「新・鬼ヶ島」に続くファミコン昔話の第2弾です。ちなみにタイトルは「西遊記」をもじったものだそうです。

●カプコンからは「人間兵器デッドフォックス」の発売が決定。南米の麻薬基地にもぐり込み、組織と戦いをくり広げるシューティングアクションです。

●ビッグ東海より、「ゴルゴ13・II」が発表されました。前作のバージョンアップ版で、発売日・価格ともに未定。

●ファミコン版で発売予定の「バットマン」。PCエンジン版の発売も決定した。FC同様サン電子の作品になり、アクションゲームではあるもののFC版とは全く違った内容になる予定です。

●ナムコよりファミコン版が発売中の「スプラッターハウス」だが、PCエンジン版の発売も決定。アーケード版の移植になるそうです。

●アスキーより「ウィザードリィIII」、「ベストプレープロ野球II」の発売が決定! 「ウィズIII」はパソコン版IIがベースだそう。

●「グリッドグラバー」は陣取りタイプのアクションゲーム、発売はジャレコから。

●データイーストから発売が決定した「バルダーダッシュ」は業務用から移植のアクションパズルゲーム。エンジン用「ドロップロックほらホラ」はチョット変わったブロックくずしだそうです。



ファミコン必勝本
次号Vol.19は
9月14日
木曜日発売！
定価260円（税込み）オールカラー

●次々と明らかにされる新事実!!
ドラゴンクエストⅣ
●いよいよ発売直前！ 買う前にもう一度チェック
ウルティマ〜聖者への道〜
●台湾電視遊戯事情
まさか！ 異国ファミコン、ここがヘン。
日本のお隣り台湾で、必勝本取材チームが見た現地のファミコン。何だかヘンだぞ……

CALENDER
9月1日➡9月14日

- **9/1（金）** ファミコン必勝本Vol.18発売
  - C 激闘プロレス（テクモ）発売
  - PC ブラッディ・ウルフ（データイースト）発売
  - GB 倉庫番（ポニーキャニオン）発売
- **2（土）**
- **3（日）**
- **4（月）**
- **5（火）** GB ミッキーマウス（ケムコ）発売
- **6（水）**
- **7（木）**
- **8（金）** PC スーパーアルバトロス（日本テレネット）発売
  - PC オーダイン（ナムコ）発売
- **9（土）**
- **10（日）**
- **11（月）**
- **12（火）**
- **13（水）**
- **14（木）** ファミコン必勝本Vol.19発売
  - C 谷川浩司の将棋指南Ⅲ（ポニーキャニオン）発売
  - C アイドル八犬伝（トーワチキ）発売
- **15（金）**

AFTER THE GAME

●パワーアップした必本いかがでした？10月からはついに！コミックと小説版ウィザードリィの豪華２本立て新連載も始まります。すげー面白いからお楽しみに。　(井)

●好きなおかずは最後に食べる式に、ちょっと遅い夏休みをとります。ドリンク剤のCMじゃないけど、「大統領のように働き、王様のように遊ぶ」。これでいこう。（ヒラ坊）

●今月で又ひとつ年をとります。内容と実年齢がかみ合わないと感じるようになってから約10年。その間の中身は２、３歳年とったかな…ていう程度です。(高木)

●今年も、夏ヤセ、夏バテとは縁がなかったなぁ…などといってるうちに食欲の秋。コミック版「ゼルダの伝説」も、もうすぐ発売。読書の秋ですよ、皆さん。　（ハルク）

●夏休み、数年ぶりに高校時代の担任の先生にお会いした。まったく変わらない先生と、様々な道を歩き出した私達。でも一言話せば昔のままの先生と生徒。（マッキー）

●今回からここに名を連らねることになりました。趣味は音楽を聴く･創る･やる。グラディウスを愛している、最近引っ越してクーラーをつけた発展途上野郎です。（根本）

ファミコン必勝本
1989年9月14日号
Vol.18

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電　話　編集部：03−239−0237
営業部：03−234−4621（東京）
06−204−1966（大阪）
052−201−4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所

©JICC出版局 1989 雑誌コード27803-9/14
Printed in Japan

●本紙掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。©1989 NINTENDO



PC Engine EXCITING WORLD
NEC
電脳細胞に感応するぞ!!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
弁慶外伝
べんけいがいでん
サン電子
©SUN SOFT
10月下旬
発売予定
希望小売価格 6,200円
(税別)
話題のRPG登場! 今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。
Naxat Open
ナグザットオープン
ナグザット
©1989 NAXAT SOFT
好評発売中
希望小売価格 6,300円
(税別)
全コース全面スクロール!! ハンデ設定やクラブ選択もできる究極ゴルフゲームの開幕だ!
ワンダーモモ
ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.
好評発売中.
希望小売価格5,200円
(税別)
人気のアクション舞台劇の登場だ! こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。
麻雀学園
東間宗四郎登場
フェイス
©1989 FACE
発売日未定
希望小売価格7,980円
(税別)
学園モードと全国モードが楽しめる究極の麻雀ゲーム。すご腕の雀士が待ってるぞ!
ファイヤープロレスリング
コンビネーションタッグ
ヒューマン
©HUMAN
好評発売中
希望小売価格6,300円
(税別)
格闘技の祭典、ここに開幕! キミのあやつるレスラーは、世界最強の座につけるか!?
ネクロスの要塞
ネクロスのようさい
アスク講談社
©LAD・R
10月中旬
発売予定
希望小売価格6,800円
(税別)
あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場! もう見逃せないぞ!!
HYPER DYNE
SIDE ARMS
サイドアーム
NECアベニュー
©NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM
好評発売中
希望小売価格 5,400円
(税別)
噂のシューティングゲームを完全移植! 手ごわい敵を倒して緑の地球をとりもどせ!
PAC-LAND
パックランド
ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.
好評発売中
希望小売価格 5,200円
(税別)
ナムコの秘蔵っ子、遂に登場! フェアリーランドへ妖精を送り届けるのは君だ!
THE NINJA WARRIORS
ニンジャウォーリアーズ
タイトー
©TAITO CORP. 1989
好評発売中
希望小売価格 6,200円
(税別)
殺人マシーンを操り魔王バングラーを倒すのだ! 自慢のデカキャラがキミを待っている。
ソフト情報、まんかい! まるごとPCエンジン番組だ!!
大竹まことの
ただいま! PCランド
テレビ東京毎週火曜日 18:00〜18:25
他全国24局で放送。
●放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。
PC Engine
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)
HE system
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



東映動画より10月19日発売予定 TDF-K3 希望小売価格（消費税別）6,200円 2M+64SRAM+64SRAMバックアップ付
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 FAMICOM FAMILY

ファミコン必勝本 9月14日号
1989年9月14日発行 第4巻第18号（通巻79号）
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円（本体252円）

©JICC出版局 1989
印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-9/14